

PROYECTO DE GRADUACIÓN
Trabajo Final de Grado

Una historia con múltiples protagonistas
Saliendo de la estructura clásica de guión

David Quintero Monsalve
Cuerpo B del PG
18/12/2015
Lic. En Dirección cinematográfica
Ensayo
Historia y Tendencias

Índice

Introducción.....	p. 3
Capítulo 1 El guión cinematográfico.....	p.10
1.1 Qué es el guión cinematográfico.....	p.10
1.2 La historia dentro del Guión.....	p.12
1.3 La estructura cinematográfica.....	p.15
1.4 La literatura: precedente de la narración cinematográfica.....	p.22
Capítulo 2 El Guión Clásico.....	p.33
2.1 La estructura clásica del guión cinematográfico.....	p.33
2.2 La trama del relato clásico.....	p.41
2.3 Protagonista y Personajes.....	p.47
2.4 Análisis de la película How To Train Your Dragon I.....	p.53
Capítulo 3 El Guión Alternativo.....	p.59
3.1 La estructura alternativa de guión cinematográfico.....	p.59
3.2 La mini trama	p.63
3.3 Análisis de <i>Love Actually</i>	p.66
3.4 La anti trama.....	p.71
3.5 Análisis de <i>Un chien andalou</i>	p.74
Capítulo 4 La historia con más de un protagonista.....	p.76
4.1 La multitrama.....	p.76
4.2 Estructuras secuenciales.....	p.78
4.3 Análisis de películas con estructuras secuenciales.....	p.82
4.4 Estructuras con protagonistas múltiples.....	p.85
4.5 Análisis de películas con estructuras de protagonistas múltiples.....	p.90
Capítulo 5 Creación de estructuras alternativas.....	p.95
5.1 El punto de ataque activo y el falso objetivo.....	p.95
5.2 La historia madre en las estructura secuenciales.....	p.98
5.3 Estructura de grupo protagonista como auto destructor.....	p.100
Conclusiones.....	p.106
Referencias bibliográficas.....	p.114
Bibliografía.....	p.115

Introducción

En las últimas décadas del mundo del cine, las historias cinematográficas con múltiples protagonistas han surgido como una gran alternativa de la estructura de guión clásica, estudiada por Syd Field (1994) y posteriormente en la arquetipo de Robert McKee (1995), las cuales presentan un único protagonista de la historia. Ha comenzado a surgir diferentes películas cinematográficas creadas desde una estructura de guión no convencional, es decir, desde una serie de guiones alternativos que no corresponden o no siguen los parámetros de la estructura clásica.

De allí han surgido en los festivales y en las diferentes carteleras de cine películas como: *Amores Perros* (2000), *21 gramos* (2003) y *Babel* (2006) del director Alejandro González, *Dolores Claiborne* (Hackford Taylor 1995), *Armageddon* (Bay Michael 1998), *American Beauty* (Mendes Sam 1999), *Crash* (Haggins Paul 2006), *Disconnect* (Rubin Henry 2012), entre otras, destacándose cada una de ellas por su estructura, utilizada para narrar la historia sin perder de vista la claridad del relato y la comprensión de éste por parte del espectador. A diferencia de la estructura clásica, la cuál se caracteriza por poseer una única historia con un único protagonista, estas películas mencionadas anteriormente presentan una estructura alternativa que se vale en contar más de una historia en un relato universal, las cuales a su vez involucran a más de un protagonista que, en cierta medida, participan en las diferentes historias y se relacionan con los diferentes protagonistas; en estas estructuras alternativas, se habla de un macro relato que involucra más de una micro historia.

El interés académico en el guión no convencional se ve manifestado en éste siglo XXI, y en las últimas década del siglo XX, donde empezaron a surgir éxitos cinematográficos fundamentados en una serie de estructuras que se alejan del relato clásico. En este espacio temporal de la historia del cine, es donde se empieza a desarrollar e indagar sobre las historias con más de un protagonista, cobrando mayor fuerza en las teorías de Linda Aronson.

El espectador en el relato clásico entra a vivenciar una historia donde identifica su protagonista y lo que éste desea, además observa las acciones que realiza en la lucha por satisfacer ese deseo, enfrentándose a otro ser antagónico; y tras las acciones que el protagonista realiza, las decisiones que toma, sus fracasos y su éxito, el público vive una serie de emociones que se identifican con lo que el personaje del relato está viviendo en ese momento, y, al finalizar la película el espectador habrá realizado un viaje emocional a través del relato audiovisual que presencié.

El viaje emocional, propuesto por Del Teso (2011), hace referencia a lo que Mckee (2008) nombra como la emoción estética, la cuál se basa en los estudios aristotélicos para explicar cómo el pensamiento y el sentimiento se unen para generar una serie de emociones que vive el espectador en el transcurso del relato, que cuenta una historia; son las emociones que el argumento de una película genera en el público haciéndolo vivir una serie de pasiones suscitadas por la verosimilitud de su relato. El viaje emocional es comparado con una montaña rusa que parte de una estabilidad, luego, a medida que se va moviendo suscita un sube y baja de emociones de forma creciente, y al final suscitará la emoción más alta posible.

El espectador del relato alternativo tiene este mismo viaje emocional de la estructura clásica, incluso puede llegar a vivenciarlo en un nivel más alto, debido a que el espectador está inmerso en diferentes historias y protagonistas. Sin embargo, este viaje emocional de las estructuras alternativas con más de un protagonista corre el riesgo de perderse y no ser vivenciado por el espectador, debido a que este tipo de estructuras requieren de un público más activo que interactúe en la construcción del relato.

Últimamente, las películas con una estructura alternativa han recibido un gran reconocimiento en el mundo cinematográfico, pero son muy pocas sus producciones en comparación a la gran cantidad de realizaciones de guiones que utilizan la forma clásica: una única historia principal construida alrededor de un protagonista activo que lucha

principalmente contra fuerzas externas para conseguir su deseo, el cual tendrá un final cerrado en un tiempo continuo (Mckee 2009).

En una sociedad descrita por el mismo Mckee (2009) como devoradora de historias, se ha visto la necesidad de usar nuevas formas de narrar los relatos y para ello es necesario cambiar o modificar la convencionalidad con la que se han venido narrando las historias; el número de producciones cinematográficas que usan la estructura convencional ha predominado sobre producciones que han apostado a lo alternativo, Esto se debe al no tener un método exacto de estructuras no convencionales, o como Linda Aronson (2000) suele llamarlas alternativas, como sí se tiene una técnica precisa de la estructura clásica. Sin embargo, los teóricos de guión audiovisual en estas últimas décadas se han mostrado interesados en el estudio de las formas no convencionales; autores como Linda Aronson y Pablo Del Teso han estudiado el asunto y si bien, a diferencia de la estructura clásica, no se posee un método de éxito de guión, sí han desarrollado estudios académicos donde describen las estructuras alternativas, allí clasifican y presentan una serie de técnicas y soportes para desarrollar un buen guión alternativo que cumpla su finalidad: lograr que el público se eleve de su realidad y se sumerja en la diégesis presentada en la película, donde vivirá una montaña rusa de emociones. (Del Teso 2011)

Éste Proyecto de Grado se enmarca en la categoría de Ensayo puesto que se basa en un detallado análisis de las estructuras de guión audiovisual para finalmente expresar y generar técnicas de construcción de guiones cinematográficos con una estructura no convencional, caracterizada por la presencia de más de un protagonista; basado en las diferentes reflexiones académicas que dicho tema ha tenido en el campo audiovisual cinematográfico por autores como Robert Mckee, Syd Field, Linda Aronson, Linda Seger, Lajos Egri, Pablo Del Teso, Daniel Tabau, y otros autores que desde otro campo han aportado con sus estudios a la narratología cinematográfica como Joseph Campbell, Propp, Irene Klein y Enrique Pulecio . Esto genera en él un valor pedagógico aplicado a la enseñanza de guión cinematográfico, enmarcándolo en la línea temática de Historias y

Tendencias, donde el objetivo principal es analizar las diferentes técnicas y recursos para la creación de estructuras alternativas de guión con múltiples protagonistas, reflexionando sobre ello y proponiendo nuevo material de técnicas para la construcción de guiones alternativos, además de contar con una serie análisis de diferentes films cinematográficos que corresponden a las categorizaciones estructurales del guión. Este proyecto de Grado pretende servir como fuente de conocimiento a las diversas instituciones, teóricos, docentes y estudiantes de cine.

Es indispensable para los guionistas saber cómo encarar la estructura alternativa de guión y más cuando varios protagonistas conviven en una historia. Sin embargo, también es indispensable para los guionistas el manejo perfecto de la estructura clásica pues de ésta es que se desprende la posibilidad de contar varias historias dentro de un macro relato y, que al momento de analizar cada historia por separado, cada una de ellas de manera individual corresponden al uso adecuado de la estructura clásica (Aronson 2000). Por ello este Proyecto de Grado trata las estructuras alternativas de guión cinematográfico con más de un protagonista del relato; analiza el guión entendido como el medio en el cual se narra una historia, que tiene como finalidad el viaje emocional del espectador a través de los hechos relatados por medio de una estructura, clásica o alternativa, la cual da cuenta de la organización de los hechos de la historia en un espacio temporal, en el cual interviene protagonista y conflicto.

El protagonista es aquel que lleva la acción y alcanza el clímax de la historia (Seger 2004), es activo y persigue su deseo llevando acciones que entran en conflicto con otras personas y el mundo que lo rodea (Mckee 2005). El protagonista del relato es parte fundamental de este trabajo que analiza el hecho narrativo que cuenta con más de un protagonista y, a veces, el conflicto, el deseo y las historias pueden o no ser las mismas para cada uno de ellos.

El deseo por crear o intentar contar historias con un mayor rango de complejidad en su estructura, precisa de una serie de herramientas teóricas y prácticas que permitan

contar una historia de manera exitosa por medio de un guión con una estructura apta para ello, esto responde al tema principal que trae ésta investigación: La estructuras alternativas de guión con más de un protagonista.

El proyecto de grado aborda inicialmente el concepto de guión de cine, profundizando en su función, destacando su importancia dentro del marco cinematográfico en el proceso de cómo contar una historia, haciendo énfasis en el viaje emocional propuesto por Del Teso (2011). Seguidamente tratará la narración cinematográfica, reconociendo en la literatura y narratología su fundamentación, destacando los estudios de Propp, el formalismo ruso, el estructuralismo francés, entre otros, estudiados por Klein. Asimismo aborda cómo diversos teóricos cinematográficos han analizado el relato, enriqueciéndolo con sus diversas teorías y estudios en base a la estructura y la trama, como Robert Mckee y Syd Field.

Seguido de ello se analiza el guión clásico, su contenido y forma, mostrando su importancia dentro del cine y afianzándolo como soporte principal de todo relato cinematográfico, ya que es a partir de este que empiezan a aparecer las estructuras alternativas, para ello se recurre a autores como Mckee, Linda Seger, Daniel Tabau y Pablo Del Teso. Para su ejemplificación se analizará una obra cinematográfica con la identificación de cada una de las características que corresponden a la estructura clásica de guión, la arquitraba.

En tercera instancia se hará referencia al guión no convencional, haciendo hincapié en las estructuras alternativas de guión cinematográfico como variantes de la estructura, primero desde las vanguardias cinematográficas, donde se recurre a los estudios de Pulecio, y después en la teoría de Robert Mckee y sus posibles alteraciones en el triangulo de la trama. Igualmente cada variación del relato clásico será ejemplificado mediante un análisis cinematográfico, el cuál expondrá cómo fue variando la estructura en cada uno de ellos.

Seguidamente se realizará un recorte específico sobre las estructuras alternativas con más de un protagonista, desarrolladas e investigadas por Linda Aronson y Pablo Del Teso, quienes ven en esta forma de alteración de la estructura la mejor manera para contar historias con más protagonistas y conflictos; además, se analiza las técnicas que se proponen para no fallar en el intento de construir un guión que altere la macro estructura clásica. En este punto también se ejemplificará con obras cinematográficas las diferentes categorías que se le otorgan a las estructuras alternativas: estructuras secuenciales y estructuras con protagonistas múltiples.

Finalmente se presentará una nueva clasificación de las estructuras alternativas de guión cinematográfico con más de un protagonista, en la categoría de protagonistas múltiples, y se aportará una serie de técnicas para la construcción eficiente de las estructuras alternativas, dando cuenta de una serie de herramientas para solucionar problemas de guión: unidad, cierre, ritmo y significado. También se realiza un aporte sobre el inicio de la historia, usando el método de la normalidad activa.

El proyecto está ampliamente ligado y enfocado en las asignaturas troncales de guión cinematográfico, en especial con Guión VI, de la carrera Licenciatura en Dirección cinematográfica de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Y presenta como antecedentes a éste proyecto los siguientes trabajos de investigación desarrollados en la Universidad de Palermo: Principalmente a Del Teso Pablo (2013) quién enfatiza las funciones y habilidades del guionista y su estudio en las estructuras alternativas.

A Amaci Mariana (2010), quién abarca la efectividad que debe tener el guión para poder generar una buena película, que sea interesante y entretenida para el público; también se basa en Aratta Martín (2011) que toma la escritura del guión audiovisual para ponerla en relación con la escritura literaria y la narrativa. En Batistella Celeste (2015), se apoya en su estudio sobre la narración cinematográfica y la construcción de los protagonista y los personajes del relato.

En Di Pietro Camila (2012) quien analiza el protagonista del relato cinematográfico y su estudio sobre el camino del héroe aplicado en el cine; Herrera Carlos (2011), analiza los puntos vitales de la historia, destacando allí la importancia del guión cinematográfico; igualmente Herrera Sara (2013) destaca el éxito del cine comercial, basado en cierta medida en la historia; en Monsalve Jorgelina (2014) por su estudio del guión convergente; en Salcedo Manuel (2013), quién en su estudio del cine peruano hace un breve análisis sobre las estructuras de guión, donde manifiesta la coexistencia de las estructuras alternativas junto a las clásica; finalmente en Villasboas Inca (2011) quién analiza la construcción del relato audiovisual y lo ejemplifica mediante el análisis de una película cinematográfica.

Capítulo 1 El guión cinematográfico

1.1 ¿Qué es el guión cinematográfico?

Syd Field (2002) define el guión como una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones, escrito en una estructura dramática con un inicio, un medio y un fin. Esta simple y breve definición engloba una serie de información analizable que permite entender e indagar lo que es un guión cinematográfico y su finalidad. Dicha definición supone un proceso comunicacional visto desde las teorías de Shannon y Weber (1949), y que, con el transcurso del tiempo, sufriría modificaciones en otros teóricos, donde se mantiene la idea de un emisor que comunica un mensaje para un receptor; teoría que aplicada en el cine da como semejante a un guionista, emisor, que arma un mensaje, la historia, a un público objetivo, receptor.

El guión está hecho por el guionista, que en su rol tiene como misión específica ser el encargado de contar buenas historias para un público objetivo, desarrollando y manejando una serie de mecanismos, técnicas y habilidades útiles para ello (Del Teso 2011). El guión de cine es la herramienta que tiene el guionista para contar una historia, un relato con un lenguaje propio de la industria del cine.

Vanoye (1998) define el relato como la representación de acontecimientos por medio del lenguaje. En éste caso un lenguaje cinematográfico expresado en el guión y que posteriormente se convertiría en la película audiovisual. Del Teso se basa en diferentes autores y leyes actuales de cinematografía y derechos de autor para definir lo que es una película:

Una obra audiovisual compuesta por imágenes y (generalmente) sonidos, los cuales están registrados en cualquier tipo de soporte. Esta obra audiovisual puede corresponder a los géneros de ficción o de documental y su formato puede ser unitario, seriado o episódico (Del Teso, 2011, p. 36).

Esta obra audiovisual tiene como elemento principal al relato, que da cuenta de una historia construida por el guionista y es expresada en el guión cinematográfico, del cual

se desprende la obra audiovisual y contiene la diégesis del mundo creado en el relato; la diégesis entendida por Pulecio (2011) como el universo representado por el lenguaje que crea la historia y con ésta a los personajes, lugares, cosas, espacios y tiempos.

Pulecio (2011) siguiendo los niveles de percepción de Vanoye (1998) ante la literatura, observa como este trabajo podría ser comparado y puesto en práctica con los niveles de percepción de una obra audiovisual; lo cuál indica como el proceso del guionistas en la construcción del relato cinematográfico está ligado a la literatura.

La lengua escrita (créditos, fragmentos, letreros, etc.). La lengua hablada (diálogos). Los signos gestuales (mímica, gestos, posturas). Imágenes según su contenido: (personajes, objetos, arquitectura, paisajes, etc.). Imágenes según composición (planos, encuadres). Imágenes según movimiento (personajes, objetos, cámara). Imágenes según su sucesión (montaje, corte paralelo, alternado, disolvencias, etc.). Imágenes según el sonido: música, ruidos, efectos. (Pulecio, 2011, p. 103).

Daniel Tabau (2011) tomando el análisis aristotélico de la historia, sostiene al guión como un organismo vivo, donde cada una de sus partes contribuyen a un mismo fin. Con esto el guión debe responder a una buena construcción de la diégesis de la historia que relata, para que cada una de sus partes construya una unidad mayor, solida, y que posteriormente será convertida en imágenes, una película.

Existe dentro del guión una estructura interna que lo sostiene como si fuera la columna vertebral del cuerpo (Field 2002); esta estructura fue estudiada por diferentes teóricos, entre ellos, Syd Field (2002), McKee (2009), Linda Seger (1991), Linda Aronson (2000), Pablo del Teso (2011), entre otros, quienes la definieron como la forma en que se ordena las acciones de cada historia para presentárselas al espectador. La estructura organiza el relato en una serie de puntos estratégicos para brindar información al espectador y mantenerlo inmerso dentro del relato de inicio a fin.

Sí el guión es una historia contada en imágenes (Syd Field 2002), la estructura es la forma en que se distribuyen esas imágenes, el espacio y tiempo que ocupan en el relato que se muestra al espectador. La estructura crea la forma de narrar algo; además tiene como objetivo principal el poder contar el relato de una manera clara y entendible al

espectador, provocándole un viaje emocional a través de la historia (Del Teso 2011). Es lo que Mckee (2008) nombra como la emoción estética, la cuál se basa en los estudios aristotélicos para explicar cómo el pensamiento y el sentimiento se unen para generar una serie de emociones que vive el espectador en el transcurso del relato que cuenta una historia; son las emociones que el argumento de la película genera en el público haciéndolo vivir una serie de pasiones suscitadas por la verosimilitud de su relato. El viaje emocional es comparado con una montaña rusa que parte de una estabilidad, luego, a medida que se va moviendo suscita un sube y baja de emociones de forma creciente, y al final suscitará la emoción más alta posible, el clímax. El guión cinematográfico es la herramienta que tiene el guionista para organizar estructuralmente la diégesis de una historia, que será narrada al espectador por medio de imágenes audiovisuales, permitiendo al espectador realizar un viaje emocional a través de todo el relato. (ver cuerpo C, figura 3, página 5)

1.2 La historia dentro del guión

EL hecho narrativo de contar historias ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes, historias de cómo los hombres primitivos cazaban sus presas, historias sobre los dioses con las cuales el hombre explicaba el mundo, historias expresadas en las diferentes artes dramáticas que desarrollaron su propio lenguaje para narrarlas; así sucesivamente las historias han avanzado en el tiempo a la par que la humanidad, hasta tocar el cine y desarrollar su propio lenguaje para expresarse en él.

Las historias en la vida y la sociedad han tenido tal importancia que hacen parte de la cultura del hombre, sin importar las diferentes divisiones socioculturales, concluye Mckee (2009) que el apetito de historias que tiene la humanidad ha venido en aumento y es una necesidad insaciable. Reflexionando sobre la cantidad y las formas de uso que se le ha dado a la historia en el transcurso de la humanidad hasta éste tiempo.

El mundo consume hoy películas, novelas, obras de teatro y televisión en tal cantidad y con un apetito tan desmedido, que las artes narrativas se han convertido

en la principal fuente de inspiración de la humanidad en su búsqueda del orden en el caos y de la coherencia interna de la vida. Nuestro deseo de historias refleja la profunda necesidad humana por comprender la pauta de la vida, no solamente como ejercicio intelectual, sino dentro de una experiencia muy personal y emotiva. En palabras del dramaturgo Jean Anouilh: «La ficción da forma a la vida» (Mckee, 2009, p. 8).

La narrativa se basa en una estructura de principio medio y fin que Aristóteles analizó del teatro griego, y posteriormente fue plasmado en el libro de La poética en el año 334 a.c. Los guionistas asimilaron estos tres actos de la estructura del relato aristotélico y, algunos de ellos, se basarían en ella para realizar sus propias formas de organizar la historia estructuralmente. Por ejemplo los estudios de Syd Field dan cuenta por primera vez de la importancia del guión cinematográfico, lo definen y le destinan una función importante dentro del arte del cine, estructurando la forma de hacer y contar las historias dramáticas

Para Syd Field (2002) una historia da cuenta de un personaje haciendo algo, en otras palabras se puede decir que los personajes y sus acciones son los componente básicos de una buena historia. “La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión” (Syd Field, 2002, p.39) La historia trata de un conflicto del personaje y el mundo en el que se desarrolla, el cuál para Mckee (2009) es importante el punto de vista del protagonista, sus acciones, sus palabras, y por sobre todo su deseo; todo esto es lo que hace que el protagonista actúe entrando en conflictos, creando drama, entendida como acción.

La historia es la esencia del cine, puesto que este narra los hechos de un personaje, o grupo, protagonista que para alcanzar su deseo se enfrenta a algo que va en contraposición de su objetivo. Una obra audiovisual contiene una macro historia que responde al paradigma aristotélico de inicio, medio y fin.

La historia contada tendrá como principal objetivo la presentación de un conflicto, y éste será el que se desarrollará a través de la narración, de inicio a fin. Para ello Mckee (2009)

distingue tres tipos de conflictos que tratan las historias cinematográficas: el conflicto interno, el problema del personaje consigo mismo en sus emociones y su cuerpo; el conflicto personal, contra familia, amigos y amantes; y el conflicto extra personal, desarrollado contra el entorno físico y las personas en sociedad.

Se puede establecer la historia dentro de los márgenes de la vida interna del protagonista y narrar el relato completo dentro de sus pensamientos y sentimientos, despierto o dormido. O se podría cambiar al plano del conflicto personal entre el protagonista y su familia, sus amigos, sus amantes. O expandirlo a las instituciones sociales, poniendo al personaje enfrentado a la escuela, a su carrera, a su iglesia o al sistema judicial. O más amplio aún, se podría enfrentar al personaje contra el entorno. (Mckee, 2009, p. 27)

El guión en su historia narrara uno o más conflictos de uno o de más personajes, para ello utiliza las diferentes estructuras para ordenarlo y contarlos de una manera entendible para el espectador, y aquí es donde la labor del guionista se vuelve fundamental, pues éste debe escoger la estructura más adecuada para cada tipo de historia, saber elegir el o los protagonistas junto con el o los conflictos.

El protagonista al realizar acciones para alcanzar su deseo, suscita una serie de conflictos que van en contraposición de otros deseos, internos, personales o extra personal, de otro personaje o incluso de él mismo, y estos deseos opuestos se manifiestan con acciones concretas en contra del objetivo del protagonista, el cual siempre estará en acción buscando lo que quiere. Entonces la historia dará cuenta de una meta primordial que el protagonista desea conseguir y realizará acciones para ello. Una meta que funciona pone al protagonista en conflicto directo con la meta del antagonista (Seeger 1991).

Este conflicto establece el contexto de la historia entera y refuerza al personaje principal porque le hace tener un oponente decidido (Seeger, 1991, p. 172). Con esto tanto protagonista o antagonista estarán totalmente decididos hacer lo necesario y más de lo necesario para alcanzar la meta, esto hace que la historia avance y pase por cada uno de los actos y al final de la historia el conflicto será solucionado. Esto es lo que narra la historias cinematográfica.

1.3 La estructura cinematográfica

Tomando en cuenta el análisis que Aristóteles planteó en “La Poética” (334 a.c) sobre la historia y sus unidades principales: tiempo, lugar y acción, Syd Field sostiene que el guión es una historia en imágenes: una persona, o personas, en un lugar, o lugares, haciendo una cosa (1995). Estos tres unidades se expresan en todas las narraciones y guiones cinematográficos y atraviesan la historia de inicio a fin. Partiendo también del filósofo griego, Syd Field acogería los tres momentos del relato en los que persona, lugar y acción hacen factible la historia y los nombre como el paradigma estructural de las narraciones cinematográficas, ordenando en que momento los personajes del relato actúan y como lo hacen. Estos elementos se expresan de manera dramática en el marco de una estructura definida con un principio, un medio y un fin (Syd F. 1994), posteriormente ésta estructura del paradigma enmarcarían los tres actos del guión en la teoría de Syd Field: acto I, principio; acto II, confrontación; y acto III, resolución. (ver cuerpo C, figura 1, página 3)

Todos los guiones tienen incorporados estos tres actos en una línea básica, donde se narra el paradigma propuesto por Syd Fiel, un principio, una confrontación y una resolución de una persona en un lugar haciendo algo, estos elementos distribuidos en el paradigma de tres actos componen lo que Syd Field define como una estructura dramática: Una disposición lineal de incidentes, episodios o acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática (Syd F. 1994). La estructura son esos actos donde suceden acciones dramáticas detalladas e importantes, son los diferentes acontecimientos que hacen posible una buena narración, distribuidos en los tres actos del relato que inician desde el principio y que finalmente desencadenarían en la resolución de la historia contada.

Sin una estructura es imposible soportar la escritura de un guión cinematográfico. La estructura es la columna vertebral del guión, donde vértebra por vértebra comienza a

construirse y a soportar un todo total. Esta estructura de guión comienza desde el paradigma de Syd Field para convertirse en una historia que da cuenta de un conflicto con su principio, confrontación y resolución, donde la estructura sería esas vertebras cargadas de acciones dramáticas que desarrollan el avanzar de la historia.

El paradigma desarrollado por Syd Field, propone que cada acto es independiente de los demás, portando cada uno de ellos un principio, medio y fin. Esto quiere decir que hay un principio del principio, una mitad del principio y un final del principio; igualmente que con los demás componentes (Syd F. 1994). De esta manera el paradigma general de tres actos comienza volver más específico y estructural.

El primer acto denominado como planteamiento es utilizado para presentar al protagonista y su situación, además de la premisa dramática (1994); el segundo acto, la confrontación describe el momento en donde el personaje se enfrenta con el obstáculo que se interpone entre él y su objetivo (1994); finalmente el tercer acto, como su nombre lo indica, presenta la resolución del conflicto. Otros teóricos como Linsa Seger, Vogle, Mckee, Scribe, entre otros, toman esta estructura general para realizar sus teorías y proponer nuevos puntos estructurales en base al gran paradigma, que como bien se mencionó, viene desde Aristóteles. (ver cuerpo C, figura 6, página 8)

Por su parte Mckee define a la estructura como “una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (Mckee, 2009, p. 22). La estructura se caracteriza por poseer momentos claves en la historia, donde suceden acontecimientos importantes que afectan a los protagonistas, acercándolos al conflicto donde tiene que tomar decisiones y actuar, produciendo emociones y drama. Mckee llama acontecimientos narrativos a aquellos hechos que “crean un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de valor, positivo o negativo, y se alcanza a través del conflicto” (Mckee, 2009, p. 24).

La historia es movida por los golpes de efecto, acciones que producen reacciones siguiendo la lógica causa y efecto (Mckee 2009) y la suma de éstos llevan la historia desde su inicio hasta su final. Mckee considera a la historia como la mayor estructura, conformada por una serie de actos (Mckee 2009). Y ésta gran estructura a su vez puede reducirse a partes más pequeñas, las cuales al sumarse y juntarse unas con otras constituyen el relato, de lo general a lo particular: de la historia al acto, del acto a las secuencias, de las secuencias a las escenas y de las escenas a los acontecimientos narrativos. Entre más grande sea el tamaño de la estructura el valor negativo o positivo, que se expresa en la historia y el personaje, tendrá significativamente una mayor importancia.

Las escenas cambian en aspectos pequeños pero importantes; una serie de escenas construye una secuencia que cambia facetas moderadamente importantes pero de mayor impacto; una serie de secuencias construye la siguiente estructura en tamaño, el acto, un movimiento que produce una gran alteración en el signo del valor que se encuentra en juego en la vida del personaje. (Mckee, 2009, p. 29).

Una buena estructuración permite que el relato se vaya ordenando y cargando dramáticamente en el conflicto presentado, hasta llegar al último acto donde el relato tendrá su momento máximo de valor, el clímax: “es el grado de impacto producido en el personaje: en su vida interna, en sus relaciones personales, en su fortuna en el mundo, o en cualquier combinación de los tres” (Mckee, 2009, p.29). Así cada acto tiene su propio clímax, y la historia en general tiene un clímax máximo de tensión dramática, desarrollado en el último acto, que se diferencia de los otros clímax porque el cambio surgido allí es irreversible, por lo cual altera drásticamente al personaje; Mckee (2009) lo llamaría el clímax narrativo. Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax en el último acto, un clímax narrativo que contiene un cambio completo e irreversible (Mckee, 2009, p. 29).

La estructura del guión cinematográfico desde Mckee está dada en medida y relación de los tamaños de los acontecimientos, las acciones desde una mirada que va desde lo micro hasta lo macro, y el grado de valor que dichas acciones afectan al personaje,

“hemos de hacer que nuestros golpes creen escenas, que las escenas formen secuencias, las secuencias, actos y que los actos compongan una historia que se desarrolle hasta un clímax” (Mckee, 2009, p. 30)

La estructura clásica no solo sirve para poder contar una historia perfectamente, todo guionista en su trabajo debe dominar la estructura clásica de guión ya que esta es la base de las estructuras alternativas, las cuales se diferencian de la estructura convencional por usar más de un protagonista y contar más de una historia, rompiendo así los componentes de la gran arquitraba, incluso puede hacerlo quebrantando la línea temporal del personaje.

Las estructuras alternativas permite contar historias interconectadas (Del Teso 2011), evitando la dispersión de la atención del público incrementando su participación en la construcción del relato y provocando en él un viaje emocional igual o más rico al experimentado en la estructura clásica. Para Del Teso (2011) las estructuras narrativas de guión cinematográfico permiten a los guionistas poder distribuir toda la información de la historia, de tal manera que ésta sea recibida por el espectador de una manera clara y le permita sumergirse en el viaje emocional que cada quién realiza al momento de sumergirse en el mundo planteado por la película y lo que pasa en ella.

Independientemente del tipo de estructura que sea, clásica o alternativa, su función será la de organizar toda la información de la historia tal y como será mostrada al espectador, allí el guionista tiene una decisión muy importante pues es él quién elige cómo contar su historia, cuál es la mejor manera de hacerlo, o en caso contrario de no tener la última palabra en dicha decisión, podrá tener los recursos suficientes para contar una historia ya sea de la manera clásica o a través de otras estructura, logrando que el espectador se involucre en lo que ve.

La estructura es entonces la forma en que la historia está organizada para ser contada al espectador, permitiendo lograr su objetivo principal de realizar en el público el viaje emocional a través de la macro historia del relato donde los protagonistas hacen el

recorrido de inicio a fin: “una buena película es la que logra que el público se eleve de su realidad y se sumerja en el universo que hemos creado experimentando ésta montaña rusa de emociones “(Del Teso, 2011, p. 188)

Las estructuras alternativas cuentan más de una historia con su respectivo protagonistas y conflicto dramático propio (Del Teso 2011). Éste tipo de historias es posible contarlas gracias a su estructura basada en el relato clásico y por ello es identificable al espectador las diferentes historias, protagonistas y conflictos que narran cada una de ellas.

Partiendo desde el gran paradigma descrito en Syd Field (2002) se han venido desarrollando otras estructuras que por más que modifiquen, dividan o amplíen el paradigma, no han podido dejar de ser dependientes de ello puesto que es una macro estructura que permite realizar ese viaje emocional del espectador, porque ordena el relato en algo mayor que hace parte de una convención social y le otorga un claro sentido a la historia global o individual de cada personaje. (ver cuerpo C, figura 6, página 8)

Como se mencionó anteriormente, es difícil salir de ésta forma de contar la historia porque es una convención social, lo compara Syd Field (2002) con la vida cotidiana del hombre, diciendo que todas las acciones tienen un inicio, un medio y un fin, entonces ya está instaurado socialmente para comprender una historia de esa manera, y funcionará ejemplarmente en el relato clásico, el cual abordaremos más adelante.

La composición dramática, casi desde los comienzos del drama, ha tendido siempre hacia la estructura en tres actos . Tanto en la tragedia griega, como en las obras de Shakespeare (en cinco actos), en una serie de televisión (en cuatro actos), o en un telefilm semanal (en siete actos), podemos observar siempre la misma estructura básica en tres actos: principio , medio y final. (Seger, 1991, p. 30)

Si bien la estructura es un elemento principal a la hora de construir el guión cinematográfico, también será importante tener en cuenta los hechos que pasan, cómo pasan y cómo se muestran ante el espectador o lector del guión, son una serie de herramientas que el guionista debe elegir para formar concisamente la historia, los hechos y los protagonistas en sus acciones para alcanzar el deseo. Para esto hay

múltiples formas de hacerlo, Mckee destaca la arquitrama, la minitrama y la antitrama como la totalidad de cosmovisiones y mundos posibles en los que los guionistas escriben las diferentes historias (2009), para esto realizó un triángulo donde en la parte superior ubicó las historias con un diseño clásico, a las que llamaría arquitrama: El diseño clásico implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible. (Mckee, 2009, p. 31)

En la parte inferior, izquierda del triángulo, coloca la minitrama caracterizada por ser minimalista en el sentido de que busca la simplicidad pero manteniendo los elementos del diseño clásico, aunque algunos son comprimidos o truncados. “El minimalismo persigue la simplicidad y la economía a la vez que mantiene suficientes aspectos clásicos como para que la película satisfaga al público” (Mckee, 2009, p. 32) y finalmente en la parte derecha del triángulo ubica la antitrama, que como su nombre lo indica va en contra de la forma estructural clásica, dando la vuelta y contradiciendo la forma tradicional. (ver cuerpo C, figura 5, página 7)

Para que haya dos o más personajes que constituyan un protagonista plural se deben cumplir dos condiciones: en primer lugar, todos los individuos del grupo deben compartir el mismo deseo. En segundo lugar, en su lucha por alcanzar ese deseo sufrirán y se beneficiarán todos. Si uno de ellos tiene un éxito, todos se benefician. Si uno tiene un problema, todos sufren. En el caso de los protagonistas plurales, la motivación, las acciones y las consecuencias son comunales. Por otro lado, una historia podría tener múltiples protagonistas. En este caso, y al contrario que en los protagonistas plurales, los personajes persiguen deseos independientes y personales, y sufren y se benefician de forma aislada. (Mckee, 2009, p. 95)

Linda Seger (1991) trata la trama respondiendo a la pregunta ¿de qué va la película?, ¿de qué se trata?, y estas preguntas serán respondidas a lo largo de la película con las acciones del personaje y todo lo que éste vive en el relato; no es solamente en el protagonista donde recae la trama, también está dada en otros personajes de la historia, pues ellos son lo que desarrollan las subtramas (Seger 1991). Si escribes un guión es porque tienes algo que decir o exponer. Por fortuna, la forma dramática deja siempre hueco para un camino muy específico por donde llevar esa idea: la trama secundaria o

subtrama. (Seger, 1991, p. 59)

Estas tramas y subtramas están inmersas en la estructura, puesto que a medida que la historia se está contando el personaje empieza a actuar y a relacionarse conflictivamente en búsqueda de su deseo, la trama directamente corresponderá a las preguntas ¿qué quiere el personaje? ¿podrá conseguirlo?, a medida que el personaje va accionando para alcanzar esto comenzamos a percibir la idea o el tema de la historia, estaremos visualizando la trama del relato.

La estructura cinematográfica es la que define como era contada la historia ante el público, cuál será la trama de esta y sus protagonistas. En el relato clásico la estructura cuenta, cómo lo indica Syd Field y Robert Mckee, El relato de un protagonista con un deseo, que recorre una única historia con un conflicto externo, y realiza ciertas acciones físicas para alcanzar su deseo, luchando contra otra fuerza que se opone su deseo.

Como lo indica Linda Aronson (2000), una estructura alternativa modificaría totalmente la premisa de la estructura clásica, una manera sería presentando más de una historia y más de un protagonista en un sólo relato. Y al igual que la estructura clásica de guión debe potencializar el viaje emocional del espectador, que en ésta ocasión tendría más de un protagonista y más de una historia.

El espectador en el relato clásico entra a vivenciar una historia donde identifica su protagonista y lo que éste desea, además observa las acciones que realiza en la lucha de satisfacer ese deseo, enfrentándose a otro ser antagonico; y tras las acciones que el protagonista realiza, las decisiones que toma, sus fracasos y su éxito, el público vive una serie de emociones que se identifican con lo que el protagonista del relato está viviendo en ese momento, y al finalizar la película el espectador abra realizado un viaje emocional a través del relato audiovisual que presenció.

El espectador del relato alternativo tiene este mismo viaje emocional de la estructura clásica, incluso puede llegar a vivenciarlo en un nivel más alto, es decir con más picos de emoción dramática, debido a que el espectador está inmerso en diferentes historias y

protagonistas. Sin embargo, éste viaje emocional de las estructuras alternativas con más de un protagonista corre el riesgo de perderse y no ser vivenciado por el espectador, esto debido a que éste tipo de estructuras requieren de un público más activo que interactúe en la construcción del relato.

1.4 La literatura: precedente de la narración cinematográfica

La narrativa es un tema que ha sido el centro de atención de muchos teóricos literarios y lingüístico, además de la semiótica, quienes desde su campo de acción se han preocupado por como construir y analizar una historia en sus diferentes formatos y géneros. Gracias a esta preocupación, que se remonta desde los estudios aristotélicos hasta el Siglo XXI, es que los teóricos del cine han podido adaptarse a la hora de estudiar el relato cinematográfico.

Como el análisis cinematográfico carece de modelos propios con los cuales resolver con éxito el problema de establecer los contenidos de las películas. Los principales teóricos del cine se han aproximado a esquemas y teorías desarrollados para otras disciplinas, como lo son el análisis literario y el psicoanalítico. De ellos han adoptando cierta terminología, como reflexiones que resultan pertinentes en sus campos comunes, tanto referidas a la técnica, a lo temático como a los problemas de contenido planteados. Las teorías de Roland Barthes, Vladimir Propp, Claude Bremond y Algirdas - Julien Greimas, han sido los pilares sobre los que se fundan estas disciplinas analíticas. (Pulecio 2008, p. 81)

Dice Klein (2007) que desde Aristóteles existía ya una preocupación por distinguir y describir los diferentes tipos de relatos, con el fin de poder clasificarlos, describirlos y construirlos, en otras palabras habla de la intención por generar un paradigma que postulara una estructura común a todos ellos, y que al mismo tiempo se prestara para ser analizada. El primer paso fue La Poética de Aristóteles (334 a.c), en donde este importante filósofo analizó y describió la tragedia griega, dando diferentes postulados que servirían de apoyo para otros teóricos a los largo del tiempo para fundamentar sus estudios narrativos.

Entre tantos aportes realizados por Aristóteles, Klein (2007) destaca la que postura que dice que todo genero narrativo está basado en la mimesis, la representación de las

acciones humanas. Bajo esta afirmación el relato se convierte en un arte literario donde se basa en la realidad para crear la historia en un mundo ficcional, basado en el mundo real, fundamentando la verisimilitud del relato. Estas nociones se extenderán desde la misma antigua Grecia hasta el siglo XX donde aparecieron grandes escuelas dedicadas a la narratología. Garrido (1996) trabajó el texto narrativo abordándolo desde las diferentes teorías y estudios, allí recopiló a varios autores como: A. Berrío, T. Albadalejo, K. Hamburger, F. Martínez, R. Ingarden, C. Segre y Ricoeur, para definir con claridad el relato y la ficción, esto que había empezado a tratarse desde Aristóteles.

En cuanto construcción imaginaria el relato de ficción implica la creación de mundos, parecidos o no a la realidad efectiva pero, en cualquier caso, mundos alternativos al mundo objetivo, sustentados en la realidad (interna o externa), y cuya existencia hace posible el texto. La ficción constituye, pues, una forma de representación gracias a la cual el autor plasma en el texto mundos que, globalmente considerados, no tienen consistencia en la realidad objetiva, ya que su existencia es puramente intencional. Mundos que, por tanto, escapan a los cánones habituales de verdad/falsedad y responden a la *lógica del como* o *del como* en suma, a los que cabe exigir únicamente coherencia interna. Todo es ficticio en el ámbito del relato: narrador, personajes, acontecimientos. (Garrido, 1996, p. 30)

Vladimir Propp, profesor ruso, estudió y analizó los cuentos populares de su país, posteriormente en 1928 publicó el libro con sus investigaciones: *Morphology of the Folk Tale*, donde planteó el análisis de la morfología del cuento, y en el año 1958 éste libro trascendería hasta Occidente al ser traducido en inglés. “La palabra morfología significa estudio de las formas; una morfología del cuento será el estudio de sus partes constitutivas, de las relaciones de unas unidades con otras y de cada una con el conjunto” (Pulecio, 2008, p. 84).

Propp buscó en los cuentos folclóricos rusos algo que fuera común a todos ellos y que, posiblemente, respondiera o pudiera basarse en leyes para su conformación, algo común en todas las narraciones, y al encontrarlo lo definió para establecer la forma, la estructura. Encontró que los personajes, por diferentes que fueran, tenía algo en común que trascendía más allá de la tipología, las costumbres, la historia, las situaciones, los lugares o épocas; por diferentes que fueran los personajes solían realizar acciones

similares o parecidas, encontró 31 acciones que se irían repitiendo de cuento en cuento en su narración, en mayor o menor medida, Propp las llamó: funciones, (Garrido 1996). Puede que un cuento las tuviera todas o solo algunas, pero estructuralmente siempre aparecían en los cuentos regulando un orden secuencial. Pulecio (2008) afirma que estas 31 funciones de Propp corresponden a un principio analítico, porque descompone el contenido de la narración, y a su vez a un principio estructural, porque define las posibles combinaciones que puede establecerse entre ellas para la formación de cuentos.

Los cuentos empiezan habitualmente con la exposición de una situación inicial. Se enumeran los miembros de la familia, entre los que el futuro protagonista (por ejemplo un soldado) se presenta simplemente mediante la mención de su nombre o la descripción de su estado. Aunque esta situación no sea una función, no por ello deja de representar un elemento morfológico importante. Las clases de principios de los cuentos se examinarán al final de esta obra. A este elemento lo definimos como situación inicial. (V. Propp, 1998, p. 37)

Después de ésta situación inicial empieza a estructurarse el cuento según las funciones que Propp (1998) recopiló en su estudio: la primera función la llamo alejamiento, allí uno de los miembros de la familia se aleja de casa; luego viene la prohibición, una negativa que recaé sobre el protagonista para no hacer algo, y que más adelante será infringida en la trasgresión, rompiendo lo prohibido.

Seguidamente aparece el interrogatorio, donde el agresor intenta obtener la información sobre la víctima, después viene el engaño por parte del agresor sobre la víctima para apoderarse de ella o de algo; puede aparecer también la complicidad, la cuál consiste en que la víctima se deja engañar y ayuda al enemigo; el agresor en la fechoría daña a uno de los miembros de la familia de la víctima; y seguidamente en la mediación se divulga la noticia de la fechoría, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.

En el principio de la acción contraria el héroe acepta o decide actuar, lo cuál lo lleva a la partida, saliendo de casa, encontrándose con el donante y su primera función, el héroe sufre una prueba que le preparan para la recepción de un objeto o auxiliar mágico; allí el

héroe reacciona ante las acciones del futuro donante y acepta la recepción del objeto mágico; seguidamente hace un desplazamiento hacia el lugar donde se halla el objeto de su búsqueda, donde combate con el agresor, tras el combate el héroe puede recibir una marca tras su victoria.

Allí la fechoría inicial del agresor tiene su reparación y el héroe emprende la Vuelta a casa, éste puede sufrir una persecución y posteriormente el socorro; seguidamente aparece la Llegada de incógnito a casa u otro lugar en el cuál hay pretensiones engañosas, es decir, un falso héroe que toma su lugar; para poder comprobar que él es el verdadero debe realizar una tarea difícil y cumplirla, así, tras esto recibe el reconocimiento y se hace el descubrimiento del falso héroe o el agresor, que queda desenmascarado; el legítimo héroe sufre una transfiguración, una nueva apariencia, y el agresor recibe un Castigo; finalmente el héroe obtiene matrimonio y asciende al trono.

Estas funciones combinadas en diferentes formas, incluyendo y excluyendo algunos pasos, formarían los diferentes cuentos Folclóricos. Propp (1998) también advirtió como los personajes también suelen repetirse en los diferentes cuentos, y que a su vez éstos personajes constituyen grandes esferas, las cuales corresponden a la distribución de las diferentes funciones ya estipuladas, por lo cual cada personaje pertenece a una esfera de acción sobre la que recae alguna de las 31 funciones. Éstos personajes de las narraciones populares rusas son: El agresor, el donante o proveedor, el auxiliar., la princesa o personaje al que se busca, el mandatario, el héroe y el falso héroe.

El modelo de Propp fue la piedra angular sobre la cual se desarrolló la teoría estructural. No obstante, tras el primer entusiasmo, su posterior aplicabilidad universal ha sido ampliamente cuestionada, tanto en el campo literario como en el cinematográfico. Los diversos intentos llevados a cabo por analistas norteamericanos para hacer coincidir las funciones de Propp con ciertas películas clásicas de Hollywood, resultaron forzados y de imposible sistematización. De cualquier manera, el aporte de esta teoría para la creación y el análisis literario inspiró a los estructuralistas franceses para ir en busca de una utopía: El modelo universal, el Santo Grial del análisis de los relatos, de todos los relatos. (Pulecio, 2008, p. 88)

Pero mucho antes de estos intentos de realizar películas cinematográficas con las

funciones de Propp, existieron otras teorías literarias que ampliarían este análisis morfológico e irían construyendo nuevas teorías que constituirían los diferentes análisis narratológicos; algunas de ellas se excluirían entre sí, mientras otras se complementarían en sus herramientas para analizar el relato.

Los detractores de Propp surgieron en Otro movimiento importante en la narratología fue el formalismo ruso, éste grupo de teóricos se preocupó por la construcción de textos literarios con la finalidad de establecer y abordar la literatura, estableciéndola como una ciencia, a partir de los estudios de Ferdinand de Saussure, El círculo lingüístico de Moscú y el OPOIAZ. Para ello los formalistas dejaron de lado diferentes aspectos de análisis que eran tenidos en cuenta para estudiar los relatos y que carecían de poca trascendencia para un estudio objetivo científico, al cual ellos apuntaban.

Elementos como: el contexto social e histórico, la biografía y psicología del autor, y todo aquello que no respondiera a la inminencia de la obra (Klein 2007). Así el formalismo ruso estudió los textos poéticos, ya que en ellos observaban la literalidad, la organización del material lingüístico con el fin de crear un efecto estético (Klein 2007), con el paso del tiempo los formalistas focalizaron su interés en las formas narrativas. Klein (2007) habla sobre el aporte de Tomashevski, quién diferenció a la fábula del *siuzhet*.

La fábula es el conjunto de los acontecimientos que establecen entre sí una relación causal y cronológica, independientemente del orden en el que estos se encuentren; y el *siuzhet* la secuencia narrativa de los elementos tal como se presenta en un texto en particular. En tal sentido, los cuentos, relatos, novelas y también, los poemas épicos, tienen un fábula en tanto los motivos empleados por ellos se enlazan de manera temporal y causal. (Klein, 2007, p. 23)

Tomashevski también introduce el concepto de tema y motivo: “Tema es de lo que se habla, los motivos serían las partes menores o unidades narrativas que constituyen dicho material temático” (Klein, 2007, p. 23). Y diferenciaría entre los motivos asociados, determinantes entre la trama y el sentido de la historia, y los motivos libres, los cuales a pesar de su ausencia o modificación no cambiarían fundamentalmente el sentido de la historia; advierte Klein (2007) que estos más adelante serían considerados por Roland

Barthes como los núcleos y las catálisis en el nivel de las funciones.

El estructuralismo Francés comenzó con el Circulo lingüístico de Praga, donde Jakobson en 1929 brindó la definición de estructuralismo donde enfatiza la postura científica que examina los fenómenos como un todo estructural a fin de reconocer las leyes internas del relato (Klein 2007).

Klein (2007) menciona a Bremond, Genette, Barthes, Greimas y Todorov como los que adoptaron la teoría de Jakobson y retoman partes formalistas para sus análisis, focalizándose en el texto como objeto de estudio autónomo, del cuál los teóricos se preocuparían por establecer modelos descriptivos de validez general, es decir, un modelo que fuera aplicable a todos los relatos; de ésta manera asimilaría los principios científicos y acercaría la narratología a las condiciones científicas.

Los cinco autores mencionados anteriormente empezaban a escribir en la revista *Communications de París* en 1966, aspectos sobre la narratología, el campo más importante del estructuralismo, ésta propone la teoría de la narración que estudia la estructura interna del relato literario. “Tal como lo propone la lingüística, el análisis estructural considera que, así como la frase posee su lógica interna, también los relatos se constituyen sobre la base de una gramática narrativa” (Klein, 2007, p. 27)

Barthes toma el relato como si fuera una gran frase donde el sujeto es el personaje y el verbo la acción narrativa (Klein 2007), el relato es una historia narrada que expande una frase simple hasta una unidad mayor con un comienzo, medio y fin. Esta teoría de la narración de Barthes instaura tres planos para el análisis del relato: el de las funciones, las acciones y la narración, los cuales se integran en un todo total adquiriendo un sentido en un plano mayor, el relato (Klein 2007). Barthes siguió a Benveniste para definir a las funciones de Propp como unidades de contenido distribucionales, cuando todas están en un mismo nivel narrativo, o como unidades de contenido integrativas, cuando se complementan al pasar de un nivel a otro. “Dentro de las funcionales distribucionales, no todas poseen la misma importancia. Algunas constituyen verdaderos nudos del relato,

otras sólo llenan los espacios narrativos que median entre los nudos” (Klein, 2007, p. 31). Existen dos funciones distribucionales: el núcleo y la catálisis: Barthes llama núcleos a las funciones cardinales que corresponden a las acciones principales o nudos del relato, “Las cardinales son aquellas que abren o cierran expectativas creadas consecutivas y consecuentes. En ellas está lo causado, lo que ha sucedido “antes” y remiten a la ley de causalidad: causa-efecto”. (Pulecio, 2008, p. 94). Los núcleos según Klein (2007) constituyen momentos de riesgo en el relato, la modificación de un nudo altera considerablemente la historia. Por otra partes la catálisis cumplen una labor complementaria, son acciones secundarias o comentarios del narrador que detienen el relato; las catálisis por si solas no cumplen ninguna función dentro del relato, carecen de sentido, y sólo lo cobran al momento de relacionarse con el núcleo.

En las funciones integrativas Barthes diferencia a los indicios y a los informantes, dice Klein (2007) que éstos son relevantes al integrarse en función de las acciones nucleares, los núcleos. Los indicios dan datos de significación implícita, de interpretación, mientras que los informantes son explícitos y de primer observación: el tiempo, el espacio, la edad, etc. Los indicios remiten a un concepto que, aunque puede ser difuso, es necesario al sentido de la historia, por ejemplo: indicios del carácter de los personajes, anotaciones acerca de las atmósferas, etc. (Pulecio 2008)

Como bien se nombra, el estructuralismo se caracteriza por la relación de los diferentes niveles entre sí para conformar un todo total, incluso muchas de las partes estructurales sólo son relevantes en cuanto entra en diálogo o interacción con otra parte mayor o igual. Es por ello que a partir de las funciones puede establecerse y construirse la narración y la acción.

En tanto los indicios y los informantes se combinan libremente entre sí, una catálisis implica necesariamente la existencia de un núcleo. Los núcleos, a su vez, se relacionan por solidaridad, es decir, cada uno obliga al siguiente y existe a partir del anterior y establece entre sí una relación cronológica y lógica a la vez: cada hecho que viene después de otro es leído como causado por el anterior. En esta dinámica de secuencia y consecuencia se funda toda actividad narrativa. (Klein, 2007, p. 34)

Este hecho de sucesión estructural es lo que permite el acto de narrar, contar una historia, donde la lógica de la acción consistiría en “el encadenamiento de nudos de acción que aseguran en su conjunto la continuidad estructural del relato”. (Klein, 2007, p. 35), el estructuralismo permite identificar grupos de mayor o menor tamaño dentro de relato, los cuáles a su vez permiten analizarlo y construirlo científicamente, tal como lo planteaban los estructuralistas.

Klein (2007) enuncia cómo Brémond siguiendo a Propp desarrolla el concepto de secuencia como “una sucesión lógica de núcleos que se vinculan entre sí de forma solidaria, pues un término presupone el otro. Así, una secuencia se inicia cuando uno de los términos no tienen antecedentes y termina cuando el último no tiene consecuente” (Klein, 2007, p. 35). De ésta manera se evidencia aún más la relación de causa efecto que relacionan a los núcleos y como una secuencia es terminada o concluida al terminarse esa relación que uno a los núcleos, esta relación causal permite entre ver cuando inicia y termina una secuencia, distinguiéndola del inicio y final de otras, que al sumarse constituirían parte esencial del relato.

A estas teoría estructuralistas del relato se le sumaría el sistema actancial propuesto por Greimas, donde el personaje como elemento fundamental de la historia, el sujeto de la oración, adquiere una importancia que trasciende más allá de lo que es o dice, lo importante del personaje radica en lo que hace, sus acciones, éste sujeto no necesariamente debe ser humano, el actante es un actor u agente que lleva a cabo una acción. (Klein 2007).

Por su parte Gerard Genette distingue en su teoría la distinción entre historia o diégesis, como el conjunto de acontecimientos que son el objeto del discurso narrativo; la narración o situación narrativa, el acto por el cual el narrador llega al narratario y convierte la historia en el relato ficcional; y el relato, como discurso narrativo que permite conocer la historia y la narración que la sostiene, es decir, los signos lingüísticos que conforma un

todo significativo. (Klein 2007). Genette ofrece un modelo que permite analizar el relato, parte del concepto tiempo y modo, y sus subdivisiones.

“El relato se construye fundamentalmente sobre la base del tiempo; toda historia narra una transformación y toda transformación es un proceso que se opera dentro de un lapso de tiempo” (Klein, 2007, p. 44). Es difícil contar toda la historia en el relato, por ejemplo el relato escrito exige que sólo se pueda contar una acción al tiempo, todas las acciones responden y están sometidas a la organización en que se decide contarlas, además el relato suele subvertir o alterar la disposición de los hechos de la historia.

Para Genette, el relato corresponde a una secuencia dos veces temporal que distingue el tiempo de la cosa contada, el tiempo narrado, y el tiempo del relato, lo que dura el discurso. Para ello Genette distingue tres dimensiones temporales como las posibilidades de alteración o distorsión temporal que puede sufrir el relato, estas son: el orden, la alteración y la frecuencia. (Klein 2007)

El orden es la disposición de los elementos en el discurso narrativo en relación a la historia, donde el narrados puede elegir, como recurso discursivo, presentar antes o después un acontecimientos, esto se realiza con la intención de otorgar un sentido a la historia. A ésta alteración en el discurso expresada en la historia Genette la llama anacrónica, ésta sería pues la alteración de la secuencia cronológica de la historia, distorsionando el tiempo en que suceden los acontecimientos, las acciones. Es decir, la anacrónica, es cuando el tiempo del relato se ve modificado por un hecho que aconteció antes, analepsis, o después, prolepsis, del hecho narrado (Klein 2007). La analepsis es una alteración del tiempo hacia el pasado del tiempo base en que se situaba la historia, y la prolepsis es la misma alteración del tiempo base de la historia pero hacia el futuro.

La analepsis y prolepsis se caracterizan por ser: externa o heterodiegética, es una retrospectiva o anticipación que está por fuera de la diégesis; interna o homodiegética, a diferencia de las anteriores éstas hacen parte de la diégesis; y la mixta, se origina fuera de la diégesis pero afecta lo que pasa en el tiempo actual del relato. (Klein 2007)

Klein (2007) aborda la alteración de Genette, también llamada velocidad o duración temporal, como la relación del tiempo de la historia y el tiempo del relato, donde el ritmo acelera o retarda el relato en comparación del tiempo real de la historia y la durabilidad de dichas acciones; el ritmo, o anisocronías, está en cambio gracias a la pausa, donde nada acontece en la historia pero la narración sigue avanzando; el resumen, acota y hace avanzar la historia más rápido; y las elipsis que implican una omisión significativa del tiempo, donde no se narraron algunos acontecimientos que han tenido lugar en la historia.

Genette reconoce tres tipos de elipsis: las explícitas, que serían aquellas que poseen marcas de referencia temporal (seis años más tarde), las implícitas, que si bien carecen de dichas marcas, son inferribles por índices indirectos que permiten reponer las acciones que no fueron narradas y las hipotéticas que se conjeturan pero son imposibles de localizar. (Klein, 2007, p. 53)

Y finalmente está la frecuencia, la cual postula que todo hecho es único e irrepetible, la frecuencia regula la cantidad de veces que un hecho se da dentro del relato, ósea la frecuencia narrativa, la cuál determina la cantidad de veces que un hecho se muestra en la historia en relación a la cantidad de veces que sucede en el discurso (Klein 2007), Genette distingue el relato singulativo, el cual muestra en el relato una acción que paso sólo una vez o varias veces de la misma manera; el relato repetitivo, que narra varias veces un acontecimiento que sólo pasó una sola vez con un el fin de otorgar un significado especial; y el relato iterativo, donde se narra una sola vez lo que sucedió en varias oportunidad con el fin de generalizar. Además del tiempo Genette distingue al modo, el cuál se caracteriza por la cantidad de información que brinda el relato y la distancia desde la cual se brinda (Klein 2007). La distancia es la forma en la que el narrador se hace cargo del relato y las palabras que usa para ello en el discurso, ésta distancia se da de las siguiente maneras: cómo discurso narrativizado, no hay huellas de enunciación y el discurso del personaje queda subordinado al del narrador; el discurso transpuesto, el narrador utiliza el discurso indirecto donde funciona la voz del personaje con su voz sin la necesidad de un verbo introductorio; y el discurso reportado o citado, se

caracteriza por la desaparición del narrador que finge darle voz al personaje y desaparecer la propia.

Genette caracteriza a la perspectiva como un modo de regulación de la información y como punto de vista desde el cual se da por parte del narrador. La focalización es el grado de información que el narrador tiene con respecto a los hechos de la historia, Genette distingue cuatro tipos de focalizaciones: focalización cero, el narrador es capaz de expresar la interioridad de los personajes, a quienes conoce tanto como conoce de la historia; focalización interna, el grado de conocimiento de la voz narrativa es parcial o limitado, la narración se genera desde el punto de vista de algún personaje, por lo que los hechos son contados desde su propia experiencia; focalización externa, el grado de conocimiento de la voz narrativa es menor al de los personajes, el narrador sólo describe lo que ve y oye sin ser parte de la historia. (Klein 2007). Finalmente Klein (2007) describe como la voz en el relato interviene para generar la distancia o aproximación del narrador con respecto a éste, el tiempo de la narración muestra la posición del narrador en relación a la historia que está narrando, así el relato puede tener diferentes características según esta distancia planteada. El relato puede ser Ulterior, si la narración se da después al del acontecimiento narrado; Simultáneo, si el narrado simula narrar al mismo tiempo que va observando lo hechos; y Anterior, si el narrador se anticipa al futuro.

El narrado es una construcción ficcional, es una voz que da forma al mundo del relato: decide el tiempo del relato, es decir, el orden en que narra los hechos, su frecuencia y velocidad; qué revelar y qué ocultar de cada personaje; que elementos del espacio se precisarán, etc. Puede dejar marcas en el texto o no dejar ninguna, puede evaluar, reflexionar sobre el mundo narrado. Puede, también participar de él, es decir participar como personaje de los hechos que narra. (Klein, 2007, p. 66)

De esta manera se observa como la narratología creó una gran variedad de teorías, algunas complementarias y otras excluyentes, y cómo con el pasar de cada una de ellas se creó una gran base teórica para el análisis y el estudio de la narración, la cuál sería adaptada por el cine para encontrar la mejor manera de contar una historia en el caso audiovisual, adaptando las diferentes técnicas de la literatura al guión cinematográfico.

Capítulo 2 El Guión Clásico

2.1 La estructura clásica del guión cinematográfico

Como bien se mencionó, Syd Field (2002) propone en su trabajo sobre la estructura de guión cinematográfico el gran paradigma, compuesto por tres momentos importantes en los que se puede dividir el relato: el acto uno, que corresponde al principio; el acto dos, correspondiente al medio de la historia; y el acto tres, donde se da la resolución. Éste paradigma que propone Syd Field no es otro diferente al que desde las tragedias ya se venía analizando desde Aristóteles, en la escritura dramática, y que desde entonces ha servido como modelo en diferentes campos dramáticos, desde la tragedia griega hasta un programa de televisión actual.

Tanto en la tragedia griega, como en las obras de Shakespeare (en cinco actos), en una serie de televisión (en cuatro actos), o en un telefilm semanal (en siete actos), podemos observar siempre la misma estructura básica en tres actos: principio , medio y final, o planteamiento, desarrollo y resolución. (Seger, 2011, p. 30)

Siguiendo este patrón de escritura dramática el guión ha conseguido estructurarse y organizar el relato, convirtiéndose en un modelo que el guionista debe aplicar para contar su historia e involucrar al público dentro del mundo narrado, sus personajes y acciones, pero sobre todo involucrarlo con el protagonista y su lucha por resolver un conflicto.

Tanto Syd Field (2002) como Linda Seger (2011) consideran que un guión debe tener alrededor de 120 hojas, considerando el patrón de que una hoja escrita equivale a un minuto de película, es decir 120 hojas forman una hora y media, la duración total de un film; con esta base de medida Field y Seger realizan sus aproximaciones sobre la duración de cada acto sobre la estructura, ellos, si bien siguen los postulados aristotélicos, los intervienen asignándole un valor de durabilidad a cada acto, delimitándolo en el tiempo del relato.

En teatro están bien marcado cada acto, cuando comienza y cuando termina según se abra o se cierre el telón, incluso en televisión cada acto podría estar marcado por los cortes comerciales, cosa que en una película cinematográfica no podría suceder, por lo

tanto Seger (2011) da una pauta de división de actos teniendo en cuenta dos elementos importantes dentro de la historia, éstos son los puntos de giro, o como Syd Field los llama *Plot Points*: “son un incidente, episodio o acontecimiento que se engancha a la acción y la hace tomar otra dirección” (Field, 2002, p. 24).

El guión clásico presenta dos puntos de giro, el primero está situado al finalizar el primer acto, planteamiento, el cuál le da paso al segundo acto, el desarrollo, que finaliza con el segundo punto de giro, seguido de este vendrá el último acto, la resolución, “Cada acto tiene un enfoque diferente. El paso de un acto al siguiente suele llevarse a cabo con una acción o suceso llamado punto de giro” (Seger, 2011, p. 32)

Los puntos de giro delimitan cada acto puesto que estos parten el relato y cambian sustancialmente la normalidad con la que transcurre la historia, se presentan de manera sorpresiva al protagonista, elevando el riesgo del conflicto para él, por lo cuál éste debe de tomar una decisión que lo llevará a otro lugar, del acto uno al acto dos, y del acto dos al acto tres (Del tesoro 2011). (ver cuerpo C, figura 1, página 3)

Una vez delimitados los tres actos, Seger y Syd Field proponen la duración de cada uno:

El Acto I, el principio, es una mitad o bloque de acción dramática (o cómica), de treinta páginas de extensión. Comienza en la página uno y se prolonga hasta el plot point del final del Acto I. Se enmarca en el contexto dramático conocido como el planteamiento. El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática (o cómica), que va desde la página treinta hasta la noventa, desde el plot point del final del Acto I hasta el plot point del final del Acto II. Tiene sesenta páginas de extensión y se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación. El Acto III es también una unidad de acción dramática (o cómica); va desde la página noventa hasta la ciento veinte, o desde el plot point del final del Acto II hasta el final del guión. Es una unidad de treinta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución. (Field, 2002, p. 25)

Si bien Syd Field advierte que posiblemente pueden haber variaciones pequeñas en cuanto a la duración de cada acto, por ejemplo Seger (2011) sitúa el primer punto de giro entre las páginas veinticinco y treintaicinco, y el segundo punto de giro entre las páginas setentaicinco y ochentaicinco; se podría englobar en treinta páginas para el primer acto, sesenta para el segundo y otras treinta para el tercero; si la película se considera una unidad total el planteamiento ocuparía el 25% del guión, el desarrollo el 50% y la

resolución el 25% restante.

Syd Field (2002) propone un elemento más sobre la estructura: el punto medio, el cuál, como su nombre lo indica, se da en la mitad de la historia, entre la página cincuenta y sesenta, en toda la mitad del segundo acto, partiéndolo en dos partes, si el segundo acto contiene sesenta hojas escritas, el punto medio partiría en las primeras treinta y las segundas treinta, teniendo así una primera y una segunda parte del desarrollo que genera al punto medio: “Es un eslabón en la cadena de la acción dramática. Una vez establecido, conecta estructuralmente la primera y la segunda mitades del Acto II. Establece un sentido de la dirección claro para el Acto II, permitiéndole concentrarse en los datos concretos de su historia” (Field, 2002, p. 99) (ver cuerpo C, figura 2, página 4)

Este punto medio funciona muy similar a un pequeño punto de giro, si bien no eleva suficientemente el riesgo para el protagonista si representa un cambio, un desvío hacia otro lugar, para Pablo Del Teso (2011) el punto medio es una técnica que ayuda a mantener la atención del espectador en ese segundo acto, el más largo de todos, y advierte que no necesariamente debe de presentarse en la mitad del desarrollo, partiendo el segundo acto en dos, sino que puede presentarse en cualquier otro momento de la historia, dependiendo de las técnicas que el guionista use, y compara esta estrategia de el punto medio con otras técnicas implementadas por otros autores como Linda Seger: la barrera, la complicación y el revés; y por Mckee: el abismo.

Una vez se abre un abismo en la realidad, el personaje, que cuenta con su propia voluntad y capacidad, percibe o se da cuenta de que no puede obtener lo que desea actuando de manera mínima y conservadora. Debe recuperar fuerzas y luchar por superar ese abismo para llevar a cabo una segunda acción. Esa siguiente acción es algo que el personaje no habría querido hacer en el primer caso, porque no sólo exige una mayor voluntad y le obliga a excavar más profundamente en su capacidad humana, sino porque, y esto es lo más importante, la segunda acción le coloca en una situación de riesgo. Ahora se ve obligado a perder para poder ganar. (Mckee, 2008, p. 111)

En el caso del abismo, ésta primera lucha del protagonista parte en dos la película, luego de presentársele un conflicto éste lucha para resolverlo, recorre un camino o realiza ciertas acciones básicas para ello, pero al darse cuenta de que es insuficiente

comenzará una nueva parte de la película donde el se preparará de verdad para enfrentarlo de nuevo, esta vez de manera más efectiva donde eleva el riesgo para conseguir realmente su deseo, allí será ganar o perder definitivamente. “La medida del valor del deseo de un personaje es directamente proporcional al riesgo que esté dispuesto a correr para conseguirlo; cuanto mayor sea el valor, mayor será el riesgo.” (Mckee, 2008, p. 113) (ver cuerpo C, figura 9, página 11)

Por su parte Seger (2011) usa diferentes técnicas para cambiar el curso del protagonista: la barrera, esta “detienen la acción por un momento y fuerzan al personaje a rodear la barrera y continuar. La historia no se desarrolla al margen de la barrera: se desarrolla a partir de la decisión de intentar otra acción” (Seger, 2008 p. 89), la barrera desvía al personaje de su estrategia para alcanzar su objetivo, y tiene que tomar e implementar una acción que no tenía prevista, si cambia comienza otra acción o continua en otra dirección. Generalmente las acciones que toma el personaje lo llevan a superar la barrera (Seger 2008).

La segunda técnica que usa Seger es la complicación: “es un punto de acción que no provoca una respuesta inmediata. Algo pasa, pero la reacción no vendrá hasta más tarde” (Seger, 2011, p. 92), para distinguir y reconocer que es una complicación se debe percibir los siguiente elementos: “no se resuelve inmediatamente. Una complicación es el comienzo de una nueva línea argumental o trama secundaria, no hace girar la historia; pero la mantiene moviéndose hacia delante. Una complicación obstaculiza el camino de la intención de un personaje” (Seger, 2011, p. 93).

Finalmente propone la técnica de el revés: este punto es tan fuerte que puede llegar a girar 180 grados la historia, pueden ser físicos o emocionales, cambian la situación de la historia sin llegar a intervenirla, puede hacer cambiar la situación del protagonista, es decir, pasarlo de un estado negativo a uno positivo, según su interés o deseo, y viceversa (Seger 2008). A diferencia de los otros puntos de giro, el revés no desvía la historia si no

que cambia totalmente la situación del protagonista, de una desfavorable a una favorable, o al contrario.

Pablo Del Teso (2011) toma la estructura propuesta por Syd Field, y los estudios realizados por Seger y Mckee, para esbozar la estructura clásica de guión teniendo en cuenta todos los puntos de giro o inflexión, siguiendo la premisa de que la estructura es para el guión la columna vertebral, esboza paso a paso los componentes de esa vertebra.

El primer acto, al cuál llama planteo, tiene la función de:

Proporcionar la información básica que necesitamos para que la historia comience: ¿Cuál es el estilo? ¿Quiénes son los personajes principales? ¿De qué trata la historia? ¿Dónde tiene lugar? ¿Es una comedia, un drama, una farsa, una tragedia?. El planteamiento se construye para darnos una pista acerca de la columna vertebral o dirección de la historia. Centra la situación en una línea argumental coherente, pone en marcha el relato y orienta al espectador de forma que pueda seguir la película (Seger, 2011, p. 33)

En éste planteo Del Teso (2011) sitúa los siguientes puntos de la columna vertebral, los cuáles llama puntos estructurales: la normalidad, el catalizador, una pregunta activa central, un plan y el primer punto de giro. Éste primer acto comienza con la normalidad, la cuál muestra la cotidianidad del protagonista o el estado en que se encuentra al comenzar la historia, puede ser una normalidad positiva para él o desfavorable. La normalidad describe el estado inicial en que se encuentra, concordando con Field (2002), quién dice que esa normalidad debe presentar al protagonista en las diez primeras páginas de guión.

Seguidamente de ésta presentación aparece el catalizador, según Seger (2011) es allí donde comienza la verdadera película, ya que éste, también llamado detonante, es el que da el primer empujón de la historia, y para ese punto ya se debe conocer los personajes que participaran de la trama, muchas veces comienza por la acción o por la información brindada en los diálogos.

“El catalizador suele ser un problema, un hecho externo, una propuesta o una posibilidad, aunque a veces es una decisión de cambio por parte del protagonista” (Del Teso, 2011, p. 191), éste hecho cambia radicalmente esa normalidad en la que se encontraba el

personaje generando un riesgo o problema dramático, generalmente la normalidad suele tener un valor positivo para el protagonista y el catalizador cambia ese valor, puede presentarse entre los minutos 10 y 15. (Del teso 2011).

Hasta este momento se tiene lo esencial del planteamiento, su inicio, y una vez que el protagonista ve amenazada su normalidad, comenzará en él su deseo de restaurarla, por eso una vez sucedido el catalizador que desestabilizo al protagonista empieza a circundar lo que Del Teso (2011) llamaría: la pregunta activa central, ésta se refiere al conflicto principal que se le presenta, se genera en la cabeza del espectador la pregunta de sí el protagonista logrará su objetivo. Es allí donde el público estará pendiente de la historia para saber si lo logra o no, y el cómo. La respuesta a la pregunta se desarrollará durante toda la película y se responderá en el punto del tercer acto, el clímax. (ver cuerpo C, figura 4, página 6)

Una vez el protagonista se involucra de lleno en el conflicto pondrá sus fuerzas en disposición de resolverlo, aparece lo que Del Teso (2011) nombra como el plan: que es la primera estrategia a la que recurre el protagonista y se genera entre los minutos diez ó quince y va hasta el veinte o veinticinco, donde aparece el primer punto de giro, y como bien mencionamos antes, éste cierra el primer acto y da origen al segundo.

Por lo general, el primer punto de giro se presenta aproximadamente a la media hora de película y el segundo veinte o treinta minutos antes del final. Cada uno de ellos cumple las siguientes funciones: Hace girar la acción en una nueva dirección. Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta. Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal. Eleva el riesgo y lo que está en juego. Introduce la historia en el siguiente acto. Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción. (Seger, 2011, p. 46)

Si bien el protagonista tenía un plan para retomar la normalidad o conseguir su objetivo, el primer punto de giro lo destruye, es allí donde el espectador ve en riesgo el deseo del protagonista y su condición para alcanzarlo, poniendo en juego, de manera negativa, la respuesta a la pregunta activa central de sí podrá hacerlo; el catalizador se efectúa sobre la normalidad y el primer punto de giro se efectúa sobre el plan. "Trata de un nuevo

evento sorpresivo y relacionado directamente con la pregunta activa central que destruye el plan, eleva el riesgo, obliga al protagonista tomar una decisión y envía a la historia en una nueva dirección” (Del Teso, 2011, 192),

Continuando con la estructura, una vez presentado el primer acto y sus puntos estructurales, Del Teso (2011) continúa con el segundo acto, el desarrollo, donde enuncia que allí yace el corazón del guión, y al igual que Syd Field, concuerda con que la duración de este acto equivale a dos veces de la durabilidad del primero, es decir el 50%, del guión, el primer acto es el primer 25%.

A diferencia del primer acto, que posee diferentes puntos estructurales, Del Teso plantea sólo uno en este segundo acto, el segundo punto de giro: “cumple con las mismas características del primero pero generalmente pone al protagonista en el punto más alejado de conseguir su objetivo” (Del Teso, 2011, p. 192)

Esta sería la segunda vez que el protagonista se aleja considerablemente del objetivo, o lo ve más difícil de conseguir. “Pero el segundo punto de giro hace una cosa más: acelera la acción, haciendo que el tercer acto sea más intenso que los otros dos; proporciona un sentido de urgencia o impulso a la historia. Empuja al relato hacia su final” (Seeger, 2011, p. 49) Es aquí donde el protagonista tomará una última acción definitiva que llevará a la historia hacia el tercer acto.

Sí bien Syd Field (2002) propuso un segundo punto estructural en la mitad del segundo acto, partiéndolo en dos, y también partiendo la película en dos momentos, Del Teso (2011) toma esta acción como innecesaria estructuralmente hablando, mas si reconoce en ella una buena estrategia que se puede aplicar para mantener la atención del público en la historia y en la resolución de la pregunta activa central. Como se menciona anteriormente, otros teóricos proponen también una serie de estrategias, recomendadas a usar en el segundo acto: El abismo de McKee, y la barrera, la complicación y el revés de Linda Seger.

Sin duda el punto estructural más importante de éste segundo acto es el segundo punto de giro, el cuál presenta una nueva situación, más difícil de resolver, para el protagonista, entrando de lleno al tercer acto, el último 25% del guión, donde se enfrentara las fuerzas, protagónica y antagonica, con todo el potencial para alcanzar sus objetivos.

Allí el protagonista se ha preparado y enfrenta a su antagonista generando el punto estructural del tercer acto, el clímax: el cuál es el punto de mayor tensión dramática durante toda la estructura y resolverá la pregunta activa central a favor o en contra del protagonista (Del Teso 2011), “es el momento en que se resuelve el problema, se contesta la cuestión central, se acaba la tensión y se arregla todo” (Seger, 2011, p. 54)

Aunque para Seger (2011) la película puede terminar una vez finalizado el clímax, porque no hay nada más que decir acerca de la historia que se contó, advierte también la tentación de contar algo más o mostrar algo más, cosa que otros autores como Del Teso (2011) considera clave en la resolución de la historia, otorgándole una carga estructural para cerrar el relato, por ello habla del epílogo:

Luego del clímax quedan unos 5 -10 minutos finales que sirven para que el público vuelva a la calma emocional antes de abandonar la historia. Llamamos a esos último minutos epílogo. Algunos autores lo llaman resolución, pero creemos que ese término da lugar a confusiones ya que la resolución del problema dramático tiene lugar en el clímax. (Del Teso, 2011, p. 195)

Dice Del Teso (2011) que el epílogo sirve para cerrar las historias secundarias, mostrar la nueva normalidad del personaje o mostrar las repercusiones que tuvo el enfrentamiento de fuerzas en el clímax.

De esta manera Del Teso (2011) conforma las partes esenciales de la estructura del guión y le suma dos elemento más: el protagonistas y el resumen del segundo acto, conformando sus diez puntos estructurales.

El protagonista, el cuál se aborda más adelante en otro subcapítulo; la normalidad, que muestra el estado inicial del protagonista; el catalizador, que pone en marcha el conflicto; la pregunta activa centra, que se desarrollará hasta resolverse en el tercer acto, donde se da cuenta si el protagonista alcanzó o no su objetivo; el plan, la estrategia del

protagonista; el primer punto de giro, que eleva el riesgo del personaje; el resumen del segundo acto, donde se puede optar por el uso de las diferentes técnicas para mantener la atención del espectador; el segundo punto de giro, que eleva el riesgo a su máxima expresión y hace que el protagonista utilice todas sus fuerzas en un último intento, definitivo, de lograr su objetivo; el clímax, donde se da el encuentro definitivo y se resuelve la pregunta activa central; y el epílogo, el cuál muestra una nueva normalidad.

Después de plantear estos diez elementos estructurales de Del Teso (2011), cabe traer a colación a Pulecio (2008), quién sostiene la idea de que entre más elementos estructurales posea una película más solida será su estructura, de esta manera si se omitiera o suprimiera uno de esos elementos, la historia perdería sentido o estaría incompleta. Cada punto estructural es un apoyo sobre el que recae la historia, entre más puntos más solida será, pero si careciera de alguno quedaría inestable.

2.2 La trama del relato clásico

Si bien se comparó a la estructura con la columna vertebral de un mamífero, Syd Field (2011) la compara con un vaso o recipiente, dice que estructuralmente es algo conciso y con forma, y posteriormente diría que lo que contenga ese recipiente será de vital importancia, el liquido que se encuentra dentro de él sería la trama. El liquido que se vierte dentro del vaso es la trama que se encuentra dentro de la estructura.

“La trama es lo que ocurre” (Field, 2002, p. 15). Si bien la estructura es un elemento principal a la hora de construir el guión cinematográfico, también será importante tener en cuenta los hechos que pasan, como pasan y como se muestran ante el espectador o lector del guión, son una serie de herramientas que el guionista debe elegir para formar concisamente la historia, los hechos y los protagonistas en sus acciones para alcanzar el deseo.

La columna vertebral del guión clásico es su estructura en tres actos: el primer acto contiene la normalidad, el catalizador, la pregunta activa central, un plan y el punto de

giro; el segundo acto presenta el segundo punto de giro; y el tercer acto tiene el clímax y el epílogo. (Del Teso 2011). Una vez que se tiene la estructura se llena con la trama, como si fuera los colores que se depositan sobre un lienzo, o bien, siguiendo con la comparación que Syd Field propone, sería el líquido que porta el recipiente; preguntar ¿Qué hay dentro del vaso? Es cómo preguntar sobre la trama ¿Qué hay dentro de la estructura?, bien dice Field (2002) que la trama es de lo que trata la película, respondiendo a las preguntas ¿De que va la historia?, ¿Cuál es el tema?.

Para construir la trama que iría dentro de esa línea estructurada, se debe tener en claro al protagonista que va a recorrer esos puntos estructurales y que tipo de conflicto es el que lo mueve o invoca hacerlo, además de conocer a los demás personajes y su antagonista. Finalmente para abarcar la trama Field (2002) propone conocer sobre el tema de la historia.

Entonces para saber de que va la película, la trama, en primera instancia es importante saber quién es el protagonista, y, en segundo lugar, conocer sus acciones y sus deseos, en otras palabras, lo que Del Teso (2011) propone: la línea externa, todos los eventos públicos y acciones que se pueden percibir; y la línea interna, la cuál es la más subjetiva del protagonista y se puede observar por medio de la línea externa, esto sería en las relaciones con los otros y en el arco dramático, éste último es el cambio interno que sufre el personaje como consecuencia de las acciones y decisiones tomadas a lo largo de la historia. Mckee (2008) dice que la trama principal conduce la acción del protagonista y las sub tramas aportan el tema de la historia.

Al comienzo el protagonista es de un carácter determinado y al final de la película debe ser de otro carácter diferente al que tenía cuando comenzó, es decir, que hubo un cambio en él, a este proceso que va desde el inicio hasta el fin del film es lo que Del Teso (2011) llama arco dramático, la evolución de los conflicto internos. La relación con otros personajes es la forma como el protagonista actúa y se relaciona con los diferentes personajes de la historia, “los problemas que enfrenta y las decisiones que toma a lo

largo de la línea externa, deben provocar la evolución de su relación con los demás personajes, las historias secundarias” (Del Teso, 2011, p. 251)

Bien dice Mckee (2008) que las situaciones a las que se enfrenta el protagonista debelen su verdadero carácter, y, además, lo giran y alteran para bien o para mal a lo largo de la narración. Esas circunstancias que se le presenta al personaje principal de la historia ejercen una presión en él para actuar, y es allí donde se devela lo que Mckee (2008) llama: el carácter del personaje, éste se revela a partir de las opciones que elije el ser humano bajo presión, sí hay mayor presión se sacará una parte del carácter más profundo del personaje y más conoceremos sobre su verdadera esencia, es allí donde vemos esa línea interna a profundidad, porque si la presión es poca y el personaje no arriesga nada será difícil conocer sus pensamientos y principios más profundos.

Mckee (2008) expone desde su perspectiva los tipos de conflictos que un hombre puede enfrentar: el interno, que apela a los pensamientos y sentimientos; el personal, que se da entre el protagonista y su familia, amigos o amantes; con las instituciones, el protagonista en relación a un sistema social; y por último el conflicto contra el entorno, sería la naturaleza, el contexto social, etc. (ver cuerpo C, figura 7, página 9)

Por su parte Del Teso (2011) expone cinco tipos de conflicto: el interno, el protagonista se opone a sus objetivos; el conflicto interpersonal, la lucha del protagonista contra otros personajes; el conflicto social, cuando lucha contra un grupo de personas representadas en un sistema social como las instituciones; el conflicto contra fuerzas naturales, en este caso lucha contra la naturaleza; y el conflicto sobrenatural, cuando el protagonista debe enfrentarse a entidades diferentes a él como los dioses o el destino. (ver cuerpo C, figura 8, página 10)

Por encima de la clasificación que cualquier autor pueda hacer, se engloban tres tipos de conflictos en dos esferas macro: una la esfera interior donde se presenta un conflicto interno, que va a lo más personas del protagonista y apela a la emoción, el cuerpo y la mente; y una esfera exterior donde se presentan dos tipos de conflicto, uno personal, que

como bien lo indica Mckee (2002) está relacionado con la familia, los amantes y los amigos; y un conflicto extra personal, donde el protagonista lucha contra las personas en sociedad y la naturaleza.

Para observar la trama se debe observar al personaje recorriendo la estructura con sus conflictos y desarrollando su línea interna y externa. Es a partir de esto que Mckee (2008) destaca tres tipos de trama: la arquitrama, la minitrama y la antitrama como la totalidad de cosmovisiones y mundos posibles en los que los guionistas escriben las diferentes historias, para esto realizó un triángulo donde en la parte superior ubicó las historias con un diseño clásico, a las que llamaría arquitrama: “El diseño clásico implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible.” (Mckee, 2008, p 39) (ver cuerpo C, figura 5, página 7)

Linda Seger (2011) indica que entre más próximo sea el conflicto a la parte interior del personaje, el nivel de acción será cada vez menor, acercándose a la mini trama y la anti trama, contrario a lo que pasa cuando el conflicto se aleja de lo interior y llega a lo exterior, donde aumenta el accionar físico del personaje y se entraría en la arquitrama, la punta principal del triángulo de Mckee.

El diseño clásico de guión y su relato corresponde al trabajo que Mckee realizó de la arquitrama, donde reconoce la presencia de la estructura en tres actos, siguiendo el paradigma de Syd Field, y dice que lo que sucede dentro de esa estructura debe obedecer a otras reglas, correspondientes a la trama; así el diseño clásico de guión corresponderá no sólo al uso de una estructura, también lo hará en relación a la trama que se usa en ella.

El diseño clásico de guión cuenta entonces con la integración de la estructura y la trama, donde ambas se combinan, complementándose, y adquiriendo ciertas características indispensables, las cuáles a su vez la diferenciaran de otro tipo de tramas y de los guiones alternativos.

Por consiguiente la arquitraba de McKee (2008), el diseño clásico de guión, corresponde a los siguiente parámetros:

La presentación de un conflicto dramático, expresado claramente en ¿Quién es el protagonista?, ¿Qué quiere? Y ¿Qué se le o pone?, y la respuesta a estas preguntas sean de fácil identificación para el público. En el diseño clásico de guión este conflicto dramático se refiere a la línea externa, por lo cuál presenta un conflicto externo del personaje y debe desarrollarse en los tres actos dentro de los cuales se encontrarían los diez puntos estructurales propuestos por Del Teso (2011), u otros puntos de la estructura tratados por Linda Seger (2011) y Syd Field (2002).

El guión clásico presenta a un único protagonista del relato, es decir una historia dominante en la narración y la estrella de la historia; un protagonista activo que toma decisiones que lo llevan a lograr su deseo a lo largo de toda la narración; estas decisiones son las que develan su carácter, su línea interna, el cuál lo mantendrá con un dinamismo en su línea externa, y estará en constante cambio, formando así su arco dramático. El diseño clásico tiene un único protagonista con un solo objetivo, por el cuál luchará con todas sus fuerzas, y para lograr su objetivo entra en problemas con lo que lo rodea ya que “un protagonista activo que persiga un deseo llevará a cabo acciones que entran en conflicto directo con las personas y el mundo que le rodean” (McKee, 2008, p. 43).

Como bien se mencionó el protagonista sólo tendrá un conflicto, es decir, pondrá sus fuerzas a disposición de un único conflicto dramático principal, puede haber más de un conflicto en la historia pero siempre habrá uno con mayor fuerza, por lo cuál el protagonista se enfocará en ese dándole mayor prioridad sobre otros.

Las acciones de la trama deben de darse por causalidad, es decir, que siguen la lógica de la causa y el efecto.

La causalidad guía a las películas en las que hay una serie de acciones que tienen sus propias motivaciones y que producen unos efectos que a su vez se convierten en las causas de otros efectos adicionales, relacionando así los distintos niveles de

conflicto de los episodios con el clímax narrativo dentro de una reacción en cadena, que expresa las conexiones internas de la realidad. (Mckee, 2008, p. 44).

El diseño clásico de guión debe presentar un final cerrado y su resultado será irreversible, volviendo al protagonista a otra normalidad, diferente a la que comenzó el relato, el conflicto debe de tener un fin, se resuelva positivamente o negativamente del protagonista, y esto no tendrá vuelta atrás. “La arquitraba ofrece un final cerrado: se responde a todas las preguntas planteadas por la historia; se satisfacen todas las emociones evocadas. Al público le encantan las experiencias terminadas, cerradas; que no quede nada dudoso, sin aclarar” (Mckee, 2008, p. 41). Es en el clímax donde se desarrolla la pregunta activa central propuesta por Del Teso (2011) y que ha ocupado todo el recorrido del relato, “un clímax narrativo que ofrezca un cambio total e irreversible, responda a todas las preguntas planteadas por la narración y satisfaga todas las emociones del público tendrá un final cerrado.” (Mckee, 2008, p. 42)

El tiempo del relato debe ser un tiempo lineal, es decir que la historia termine en un momento posterior al punto en el que comenzó, aunque esto no excluya la presencia de alteraciones en el tiempo, la anacrónica en base al tiempo en que se encuentra la historia, cuando el tiempo del relato se ve modificado por un hecho que aconteció antes, analepsis, o después, prolepsis, del hecho narrado (Klein 2007), Flash back o flash forward. “Si se utilizan flashbacks, se han de manejar de tal manera que el público pueda ubicar los acontecimientos de la historia dentro de su orden temporal” (Mckee, 2008, p. 43).

Finalmente el diseño clásico de guión en su trama debe presentar una realidad coherente: “las realidades coherentes serán ambientaciones ficticias que establezcan los modos de relacionarse de los personajes y su mundo, y que mantengan su coherencia a lo largo de toda la narración para crear significado.” (Mckee, 2008, p. 45).

Dice Mckee que en la realidad puede suceder cualquier cosa, pero en la diégesis del relato no, precisamente porque el mundo en el que se desenvuelve el personaje es una

construcción creada que obedece una serie de reglas y normas, y cualquier evento que éste por fuera de estas atentaría contra la coherencia de la historia construida. Cada historia tiene una realidad construida basada en una lógica interna, la cual no se puede alterar porque habría atentaría contra la coherencia con que se venía presentando el relato. Bien dice Mckee (2008) que las películas de fantasía crean sus propias reglas; esto es lo que vemos cuando presenciamos una película con un tema paranormal o con criaturas anormales como los zombis: allí se crean reglas internas de que pueden y que no pueden hacer, como asesinarlos, como se relacionan con los humanos, entre otras reglas cada película creara para mantener su coherencia.

2.3 Protagonista y personajes

Como bien se abordó, el conflicto es lo que mueve al protagonista en su deseo y necesidad de obtener algo, el protagonista realiza sus acciones en base a éste deseo y cada acción lo involucra tanto en su objetivo que ya no tiene marcha atrás, es decir no puede deshacerse de éste hasta conseguirlo, en éste punto el conflicto se da cuando dos personajes comparten al mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente; el protagonista es aquel que lleva la acción y alcanza el clímax de la historia (Sejer 2004)

El protagonista y su relación con el conflicto es lo que lleva adelante la historia central, ocupando el principal interés del público durante todo lo que dura la narración, siendo esta la historia principal o como Sejer (2011) la llama: la historia madre. “Es la historia en la cual la intención del protagonista está más estrechamente vinculada a su objetivo general, y constituye la denominada línea argumental, o historia central del filme. Por decirlo de algún modo, la historia central es la historia madre” (Sejer, 2011, p. 17)

El personaje es de vital importancia dentro del guión, puesto que son estos los que recorrerán paso a paso esa estructura de inicio a fin, motivado por su deseo, yendo a ese punto máximo de tensión, el clímax, donde arriesga todo para conseguirlo.

La función de la estructura es: aportar presiones de modo progresivo obligando a los personajes a enfrentarse a problemas cada vez más complicados. A causa de

estas presiones deben tomar decisiones, y llevar a cabo acciones cada vez más difíciles, de modo que se vaya revelando su verdadera personalidad. La función del personaje es: aportar a la historia las cualidades de su caracterización que resulten necesarias para actuar, de modo convincente, según las decisiones tomadas. (Seger, 2011, p. 49)

Un buen ejemplo de como estructura y personaje funcionan entre sí a favor de la historia sería el avanzar del héroe en los mitos analizados por Campbell (1992) donde cada punto estructural es una acción e interacción del protagonista con otros personajes, además de ésta estructura de narración mitológica el cine se ha alimentado para crear historias: en primer lugar se observa al héroe en el mundo ordinario, antes de que comience la historia, seguidamente está el llamado a la aventura donde hay un desafío o problema para el héroe, quién posteriormente rechazará este llamado, generalmente por miedo al cambio; tras esta determinación se encontrara con un mentor o una ayuda sobrenatural, aceptando el llamado y preparándose para la aventura o el desafío; una vez tomada esta decisión el héroe cruza el umbral, abandonado el mundo ordinario en el que se encontraba; encontrando prueba, aliados y enemigos; tras esto el héroe tiene éxitos lo cual genera un acercamiento a su objetivo; llega la prueba difícil donde se enfrenta a su miedo más grande; el héroe ha ganado superando sus miedo y obtiene una recompensa; de allí emprende su camino de vuelta; en ese momento llega la resurrección, donde se enfrenta a un enemigo aún mayor o el villano que mató resurge con más fuerza, las manos del héroe están manchadas con sangre y debe purificarse; finalmente tras vencer el héroe regresa con el elixir, el cuál puede ser un objeto, un conocimiento o algo adquirido en su aventura

Dice Seger (2011) que los personajes se mueven a partir de lo que le hacen y lo que él hace, remitiéndose a los principios de la arquetipo de Robert McKee, obedeciendo a un patrón de causa y efecto, esto quiere decir que muchas veces el protagonista puede ser una víctima o victimario, "Si los personajes sobre los cuales acciona el protagonista no reaccionan, algo extraño está sucediendo" (Seger, 2011, p. 117), esa reacción produce las acciones dramáticas, haciendo que la historia no se detenga y siempre esté en

movimiento, como diría la misma Seger (2011), estas acciones realizadas siempre por personajes son las que construyen el relato, son el motor de la narración, por ello la función del personaje dentro de la historia es llevarla adelante.

De allí es que Linda Seger (2011) recomienda a los guionistas crear personajes basados en el hacer, en la acción, teniendo en cuenta las siguientes condiciones: definir la necesidad dramática, es decir el deseo u objetivo por el que luchará durante toda la historia; la acción, la manera como el personaje conseguirá su objetivo; el conflicto, lo que mueve al personaje y lo hará evolucionar a lo largo de la historia para poder obtener aquello que quiere.

Seguidamente Seger propone, en la creación de personajes, desarrollar su biografía desde el nacimiento hasta el presente de la historia, así no se muestre en la película, pues de esta manera se conocerá mejor a ese ser, teniendo una visión global que abarca su edad, sexo, país, familia, niñez, carácter, estudios, ideología, etc. Y todo esto lleva a conocer el interior del personaje, el cuál lo llevará a manifestarse en el mundo exterior, que constituye el otro ítem de creación de personajes propuesto por Seger, este exterior se manifiesta desde el principio hasta el final de la película y es donde el personaje define su necesidad dramática, también en éste exterior es donde se manifiestan socialmente y a través de sus acciones se puede conocer también su interior, es decir podemos ver sus estados anímicos y la forma de interactuar en cada una de las relaciones con otros personajes.

Los personajes dramáticos interactúan de tres modos bien definidos, sea porque: Se enfrentan a conflictos para satisfacer sus necesidades dramáticas (qué necesitan y cómo lo consiguen). Interactúan con otros personajes (en relaciones de amistad, odio, indiferencia, etc.). Interactúan con ellos mismos (sus miedos, sus deseos y problema). (Seger, 2011, p. 35)

Continuando con la creación de los personajes Linda Seger (2011) plantea a los guionistas conocer el cien por ciento de la vida de sus personajes, propone dotarlos, especialmente a los protagonistas, con las siguientes características: un punto de vista temático, el cuál refleja una visión sobre determinado tema o situación; se debe dotar al

personaje con una actitud que revele la manera de actuar o sentir, su actitud frente a la vida, las circunstancias y otros personajes. Finalmente la manera de actuar y reaccionar del personaje frente a estos momentos es lo que revela su actitud, la cuál es determinante a la hora de resolver un conflicto o los percances que se va encontrando a lo largo de la historia.

Como bien se reconoce a la literatura y la narratología como madre del guión literario cinematográfico, es factible encontrar en ella teorías sobre personajes y la clasificación o distinción entre cada uno de ellos, por ejemplo Vladimir Propp (1998), analizando los cuentos folclóricos rusos encontró los siguientes tipos de personajes: el agresor, quién turba la paz o provoca una desgracia haciendo un daño o perjuicio; el donante, es quién provee al héroe un objeto mágico o un medio que le permite ir solucionando un daño sufrido, pero antes de apoderarse del objeto debe realizar ciertas acciones, que pueden ser a modo de prueba para ser digno de ello; el auxiliar, que ayuda y apoya al héroe, puede ser un auxiliar mágico, animales, objetos o cualidades; el mandatario, que envía o encarga al héroe en una misión; la princesa y el padre, aquí la princesa es el objeto de búsqueda del héroe, el padre generalmente es quien le otorga tareas difíciles y castiga al falso héroe; el falso héroe, quién regresa haciéndose pasar por él y generalmente va a cobrar sus premios como el reino o la mano de la princesa; finalmente tenemos al personaje del héroe, es a quién se le encarga la misión y tiene un objetivo en la historia, como recuperar algo perdido, rescatar a la princesa, entre otras. Propp (1998) advierte que muchas veces suele ocurrir que un mismo personaje realice el papel de dos, por ejemplo que el donante se convierta después en el auxiliar.

En esta distinción de Propp ya se podía ir observando algunas características y funciones de los personajes que se irán manteniendo y transformando a lo largo de diferentes análisis, se puede destacar a un protagonista, un héroe, que más adelante sería descrito por Campbell (1992) como el hombre o la mujer que combatió y triunfó contra sus

limitaciones históricas, personales o locales, y un antagonista los cuales se valdrán de otros personajes para ir logrando sus cometidos.

De los estudios que Campbell (1992) realizó sobre los mitos y leyendas que han acompañado la historia del hombre, observó como ciertos personajes y funciones se repetían destacando la presencia de los siguiente: la sombra, es aquello que persigue al personaje y debe derrotar; el donante, quién da al héroe objetos mágicos; el ayudante mágico, objetos y personas que ayudan al héroe; el mentor, quién lo prepara para alcanzar los objetivos; la princesa, u objeto que el héroe debe rescatar; el padre, es quién le hace el primer llamado. Finalmente se reconoce tres tipos de héroes, el primero sería el buscador, quién viaje con la misión de encontrar un objeto o la princesa, el segundo es la víctima, este se caracteriza por sufrir en carne propia la fechoría del villano, y por último estaría el falso héroe, quién se hace pasar por el verdadero y en ocasiones es un aliado del enemigo.

Dentro del estudio de la historias audiovisuales Linda Seger (2011) distingue tres personajes, los cuales se nombra según su grado de participación en el relato; el primer es el protagonista: este es a quien le suceden las cosas, por lo cuál hace avanzar la historia. Lleva la tarea narrativa y dramática. Advierte Seger que no necesariamente debe ocupar el mayor tiempo de la pantalla; el antagonista: este se opone a los deseos del protagonista, luchando con todo lo necesario para cumplir su objetivo, haciendo que el protagonista fracase. El antagonista ayuda al protagonista a contar la historia, reforzando el tema y el mensaje. Y finalmente distingue a los personajes secundarios: “estos son más variados, ya que a través de su función y participación dentro de la narración pueden ayudar o dificultar aún más las peripecias de los personajes principales” (Seger, 2011, p. 36), advirtiendo que los personajes secundarios le dan aire al espectador alejándolo de la trama principal, y ayudan a crear las sub tramas.

A esta general categorización que hace Seger, se le puede sumar la parición de otro personaje, descrito por Aronson (2000) como el antagonista mentor, el cuál es descrito

como un personaje misterio, fuera de lo común e incapaz de tener un cambio, característica principal de un protagonista, para explicarlo de una mejor manera recurre a la película *Citize Kane* de Orson Welles (1941) donde Kane actúa como el antagonista mentor, dentro de la historia no es tratado como un protagonista ya que tiene ese matiz misterioso que lo hace único, y si se llegara a abordar más perdería su naturaleza.

Del Teso (2011) indica los datos relevantes que se deben tener en cuenta sobre el protagonista de la historia: el nombre, la edad, el rol dramático y su objetivo. Frente al nombre del advierte que debe evitarse llamarlo mediante usos genéricos, es decir, nunca nombrarlo por su profesión cómo abogado, médico o policía, puesto que el público fijará su ojo en él y debe llamarlo y reconocerlo por rápidamente por su nombre de pila, apellido o apodo, puesto que según dice Del Teso que lo que de busca es acercarlo al público y si se nombra por su profesión se produce el efecto contrario, caso que ocurriría también si se le llama por alguna condición física o abstractamente: hombre uno, hombre alto, mujer vieja, etc.

Respecto a la edad se sugiere, al no conocer la exactitud de ella, hacer una aproximación o una idea, en éste caso puede ser genérico usando palabras como: adolescente, anciano, niño, joven, etc. Es importante dar una idea de la edad del protagonista puesto que ayuda a contextualizar la historia y asimilar bien el problema que enfrenta, puesto que no es lo mismo el amor en la juventud que el amor en la vejez.

Otra clave fundamental respecto a la información del protagonista es conocer su rol dramático, es decir el rol o papel que cumple frente a la historia, que es diferente a la profesión, aunque muchas veces la profesión coincida con el rol dramático. En este caso conviene analizarlo desde el punto de vista: ¿En qué papel el protagonista es relevante en la historia?, si bien podría ser un cartonero en la historia narrada su papel podría jugar una mayor importancia como un deportista frustrado o un delincuente en rehabilitación social.

Otra instancia fundamental es conocer el objetivo, el cuál responde al deseo por el cuál el protagonista se mueve a lo largo de la historia. Dice Del Teso (2011) que el objetivo es fundamental a la hora de establecer el conflicto y su antagonista, quién se le opone.

Linda Seger (2011) y Del Teso (2011) coinciden en los aspectos relevantes del protagonista, quien tiene estas virtudes distintivas sobre los demás personajes, tener un objetivo y un rol dramático, realizando acciones dramáticas, sin embargo advierte Del Teso, que en ocasiones es difícil reconocer quién es el protagonista de la historia, y para ello propone una serie de parámetros para identificarlos rápidamente, aunque advierte que no todos los protagonistas deben cumplir con todas las premisas.

Dice Del Teso (2011) que el protagonista no muere, ya que debe estar allí para finalizar la historia, que al fin y a cabo se trató sobre el y su objetivo, pero advierte que excepcionalmente moriría al final del guión; el protagonista es a quién lucha para alcanzar su deseo, y en medio de ello aparecen otros personajes que se le opondrán y complicarán su objetivo; es con quién el espectador se identifica, promoviendo el punto de vista; generalmente habla en off, así el espectador lo identifica rápidamente, aunque muchas veces no coincide el protagonista con el narrador en off; el protagonista es quién más cambia, en su arco dramático; el protagonista lleva adelante la acción, salvo si hubiese un antagonista mentor; lleva la línea interna y la línea externa; finalmente diría que el protagonista está siempre como eje central en los diferentes puntos estructurales.

2.4 Análisis de la película *How To Train Your Dragon I*

Como bien se ha enunciado, la estructura clásica cuenta con ciertas características estructurales para la formación de la historia, además con ciertos requisitos que conforman la trama del relato clásico. A continuación se hace el análisis del diseño clásico de guión aplicado en la película *How To Train Your Dragon* (2010), dirigida por Chris Sanders y Dean DeBlois, partiendo desde los diez puntos estructurales propuestos por Del Teso (2011) los cuáles recorrerán la macro estructura de los tres actos punto por

punto, además de los elementos que constituyen la trama principal de ésta. (ver cuerpo C, tabla 1, página 17)

El protagonista de la historia es Hipo Abadejo Infernal, un niño de 15 años, cuyo rol dramático es ser el hijo y sucesor del trono de su padre, Estoico, el jefe Vikingo del pueblo Berk. A pesar de que quiere ser parte de su mundo, y todo lo que implica ser un vikingo, se da cuenta que él no quiere matar a los dragones, y desea evitar que su pueblo siga asesinandolos y acepten que ambos pueden convivir en paz; pero a éste deseo se le opone el dragón conocido como Muerte Roja, el dragón más grande y peligroso, éste tiene a los demás dragones atacando a los pueblos vikingos y robando comida para él, ya que si no lo hacen éste gigantesco dragón se encarga de comérselos.

Hipo es el protagonista puesto que es a quién le complican la vida los otros personajes del relato, los cuales serían sus antagonistas, principalmente Muerte Roja y en un segundo lugar su mismo padre Estoico, quién lo presiona para convertirse en un Vikingo y mate dragones. Hipo hace la conexión de identificación con el público desde un principio, inicia la narración de la historia en una voz en off, el espectador empieza a conocerlo y a lo largo del relato desea que él cumpla sus deseos. Más importante aún, Hipo es quién lleva la acción del relato tras sus acciones dramáticas hasta su punto máximo de tensión, el clímax, donde se enfrenta a muerte contra su antagonista; finalmente en Hipo se observa un cambio de inicio a fin, el arco dramático, expresado por medio de su línea externa y la relación que alcanza con cada uno de los otros personajes.

En la línea externa del personaje se observa como se prepara y estudia cada vez más a los dragones y su mundo, desobedece las ordenes de su padre y los principios de su pueblo, protege a los dragones para que no sufran, y cuando se entera del gran peligro que sufren los dragones, y la razón por la cuál atacan a su pueblo y viceversa, se decide enteramente en enfrentarlo.

La línea interna no tiene acciones directas, pero sí se manifiestan en las decisiones del

protagonista expresadas en su línea externa, en su relación con las demás personas y el aparente cambio que éste sufre a lo largo del relato.

En las relaciones con los demás, Hipo era un niño ignorado por todo el pueblo, incluso por su mismo padre, y el grupo de compañeros de entrenamientos quienes lo excluían de su mesa de comida. El dragón, Chimuelo, que intento matar al inicio se convirtió en su mejor e inseparable amigo, ambos terminan con una limitación física, Chimuelo por culpa del primer ataque de Hipo, y el protagonista por sacrificar su vida para salvar a los dragones y su pueblo. Finalmente termina siendo amado por su padre y casi idolatrado por todo el pueblo, además los chicos de entrenamiento ya querían compartir con él, incluso su líder, una bella joven que llegó a detestar a Hipo, termino amándolo.

En el arco dramático se observa a un niño miedoso y torpe, pero su lucha para conseguir lo que deseaba lo convirtió en un valiente y seguro guerrero. No era considerado ni por la sociedad ni por el mismo como un verdadero vikingo, un hombre fuerte y valiente, pero al final termino siendo un ejemplar de su clase, reconociéndose e identificándose con el pueblo.

Mediante la aventura, el humor y la acción la historia habla de la aceptación del prójimo a pesar de sus diferencias físicas, habilidades, discapacidades o puntos de vistas, donde por medio de la aceptación se pudo lograr la paz y una mejor convivencia.

Finalmente sobre la trama podemos decir que se trata del Hipo, el hijo del jefe de un pueblo vikingo que se dedica a luchar contra los dragones, es un niño totalmente diferente a lo que su clase vikinga espera de él, inseguro, torpe y cobarde, hasta que se da cuenta que los dragones también pueden convivir en paz, siendo aceptados por los humanos, y lucha para protegerlos de los ataques vikingos comandados por su padre y del dragón Muerte Roja, que obliga a los dragones a cazar para él. Finalmente Hipo se convierte en un héroe Vikingo aceptado y respetado por su pueblo y por los dragones con quienes conviven en paz.

Esta trama es la que está contenida dentro de la estructura de la película que corresponde a un diseño clásico; a continuación se repasa los diez puntos estructurales propuestos por Del Teso (2011), los cuáles están dentro del gran paradigma de Field (1995).

La estructura de la película una vez definido al protagonista, se desarrolla con la normalidad, la cual muestra un niño excluido socialmente por su pueblo que no reconoce en él dicho valor o categorización vikinga. En ésta normalidad se observa también en Hipo un deseo u objetivo circundante en el inicio que es ser aceptado y reconocido como Vikingo, y la mejor manera de hacerlo es matando a un dragón, luego se observa como el personaje quién tenía desde su normalidad ese deseo u objetivo, adquiere otro aún mayor, más trascendental, en la historia y es el que lo moverá a luchar con todas sus fuerzas hasta alcanzarlo.

El catalizador se da después de capturar a furia nocturna, puesto que se da cuenta que no puede matarlo y al contrario aprende a convivir con él, allí es donde empieza aparecer su verdadero deseo, el que lo moverá a lo largo de la historia, terminar la guerra haciendo que los dragones y los humanos se acepten entre sí para vivir en paz. El que Hipo se da cuenta que no puede matar a Chimuelo funciona como catalizador puesto que de entrada presenta un gran conflicto para él, ya que lo que más desea es ser un vikingo y para ello debería matarlo, cosa que seguramente hará su pueblo si lo descubriera. Además éste catalizador cambia la normalidad del personaje que empezará a convivir con Chimuelo generando un gran riesgo para él.

Tras conocerse este deseo del protagonista, aparece la pregunta activa central ¿Podrá Hipo proteger a los dragones logrando la paz con el pueblo vikingo?, esta pregunta se quedará durante toda la narración para ver como se resuelve, funciona cómo pregunta activa central porque de esto tratará todas las acciones y decisiones que Hipo toma durante la historia.

Una vez conocido el deseo en el protagonista, genera un plan para lograrlo, Hipo empieza a conocer más sobre los dragones para así entenderlos y lograr una buena comunicación para demostrar que son inofensivos si son aceptados y tratados con respeto, acabando la lucha de autodestrucción que une a humanos y dragones.

A partir del camino que el héroe empieza a recorrer según su plan y decisiones aparece el primer punto de giro: aquí su padre lo obliga a entrenar para matar dragones mientras que sale en la búsqueda de la guarida de éstos para aniquilarlos desde su raíz. Hipo entra obligado a prepararse con otros niños Vikingos, y al final del entrenamiento el campeón tendrá el honor de matar por primera vez a un dragón. Presenta un gran riesgo para Hipo, puesto que va en contra de todo lo que desea y va en contra de su plan ideal, alejándolo de su objetivo.

Con el primer punto de giro se cierra el principio, acto I, y se pasa al medio, Acto II, allí como punto estructural se encuentra el resumen del segundo acto: Hipo descubrió junto a su dragón Chimuelo y su amiga de entrenamiento Astrid la guarida de los dragones, la que su padre ha estado buscando sin éxito alguno, dándose por enterado de que hay un dragón mayor que hace que los otros dragones cacen lo suficiente por él para no devorárselos. Finalmente Hipo tiene su último día de prueba vikinga donde es seleccionado para matar a su primer dragón. Este segundo acto cumple la función de mantener la atención del público, puesto que está lleno de acciones e información importante para los personajes, en especial para el protagonista. Se observa en éste segundo acto la herramienta que plantea Field (2002) como el punto medio, es justamente cuando Hipo descubre el nido y el dragón mayor, esto parte la historia en dos, ahora el personaje recorrerá otro camino más conciso para seguir con su objetivo.

Finalmente en este segundo acto se encuentra clausura con el segundo punto de giro: la multitud, que presencia la prueba final del entrenamiento de Hipo, desata la ira del dragón que lo ataca, inmediatamente Chimuelo va en su ayuda y es atrapado por su padre, el Jefe de los Vikingos, quien lo usa para dirigirse a la guarida de los dragones donde está

el peligroso dragón, el gran antagonista. Este segundo punto de giro Aleja aún más a Hipo de su objetivo puesto que la captura de Chimuelo distancia a Hipo del viaje que su padre emprende y aparentemente está todo perdido para él.

En el tercer acto, la resolución, se encuentra el clímax: Hipo y Chimuelo luchan para matar al gran dragón, quién hacía que los otros dragones cazaran para él, y lo matan. Hipo con todo su fuerza lucha por su deseo a vida o muerte; En esta lucha se resuelve la pregunta activa central, positiva o negativamente, aquella que decía ¿Podrá Hipo proteger a los dragones logrando la paz con el pueblo Vikingo?, efectivamente pudo protegerlos de aquel ser que los obligaba a luchar contra los vikingos, y los hombres aprendieron que los dragones pueden ser bienvenidos en sus vidas. Por último, para cerrar el tercer y la historia, se encuentra el epílogo: La lucha a terminado y tanto hombres como dragones conviven en paz, Hipo es aceptado dentro del pueblo y mejoró sus relaciones con los amigos, y especialmente con su padre, además de ser un líder y ejemplo a seguir, con determinación y confianza; éste epílogo muestra el nuevo estado de Hipo y vuelve a otra normalidad después de todo lo sucedido en la historia, es una nueva normalidad diferente a la que inicio el relato.

Capítulo 3 El guión Alternativo

3.1 La estructura alternativa del guión cinematográfico

El cine en sus inicios no era considerado arte debido a que carecía de un lenguaje propio con el cuál se expresara y diferenciara de las demás artes existentes como el lenguaje pictórico y teatral. Inicialmente tenía un carácter documental y científico pero con el transcurrir de investigaciones, y encontrar diferentes recursos creados específicamente para la cinematografía, pudo crear un lenguaje propio de expresión, creando historias ficticiales (Pulecio 2008).

Los hermanos Lumiere usaban inicialmente el cine de una manera documental, esto queda expresado en sus obras como: *La salida de la fábrica* (1895) y *La llegada del tren* (1895). Hasta que en una de ellas pasó del registro a la narración, crearon una acción por primera vez con un tono cómico siendo el primer Gag de la historia cinematográfica, se trata de la obra *El regador regado* (1895), ésta obra se separa del registro y tiene una nueva intención enfocada al querer contar algo, un hecho narrativo con un corto argumento. A pesar de ello Pulecio (2008) advierte que los hermanos Lumiere no eran ni pretendían ser artistas, todo lo contrario a lo que sucedería con Georges Méliès, quién aprovecharía esa característica del cine para narrar y contar una historia, dentro de un modelo de representación primitiva, MRP, con cámara estática, un solo plano, con una angulación y profundidad visual normal.

Georges Méliès dará al nuevo invento, lo que será, un giro prodigioso, al sacarlo de la calle y llevarlo dentro del teatro y convertirlo en espectáculo: Introduce la cámara en un espacio interior, el teatro, sustituyendo con ella la mirada del espectador y organiza la representación escénica, para la cámara. Sus primeras puestas en escena están trabajadas con principios básicos y elementales, pero luego introduce en el cine una suma de procedimientos, técnicos y artísticos, por medio de los cuales las películas, en un futuro, se van a articular en función de una narración, que estará dotada de significados. (Pulecio, 2008, p. 17)

A pesar de ello Pulecio (2008) advierte que el cine aún carecía de un lenguaje propio y no era considerado como arte; pero con el pasar del tiempo aparecieron varias figuras importantes que irían aportando, desde sus conocimientos y estudios, elementos para el

desarrollo de un lenguaje cinematográfico, como el ya mencionado Georges Méliès, Edwin S. Porter y David W. Griffith. Éste último realizó el film llamado *El nacimiento de una nación* (1915), en esta película recopiló todo lo que se había avanzado en el lenguaje utilizado para hacer cine, incluyendo sus propias experiencias, y fue donde por primera vez se narra una historia con un lenguaje propiamente cinematográfico: con diferentes tamaños de planos, continuidad espacial y temporal, el montaje, etc. Creando con ello un modelo de representación institucional, MRI, en el cual se seguirían basando todas las películas de allí en adelante, principalmente en el cine de Hollywood, quienes encontraron en este modelo de representación un medio para generar ingresos económicos. Pulecio (2008) expone el gran auge cinematográfico que esto suscitaría en los años 30 con los diferentes géneros cinematográficos, todos éstos siguiendo el diseño clásico de guión; mientras tanto, los artistas de Europa vieron en el cine una posibilidad más para expresar sus ideas del mundo, buscaron cambiar los paradigmas y para ello debían cambiar el lenguaje convencional, es decir, todo lo contrario del cine realizado por Hollywood, el MRI y la estructura clásica de guión.

Debido al contexto político y social de Europa, tras sufrir la Primera Guerra Mundial, y estar viviendo el periodo que suscitaría la segunda, los artistas empezaron a intervenir en el arte su desconformidad y puntos de vista sobre el mundo, creando las vanguardias y entre ellas se encontraría las cinematográficas de la década de 1920, las cuáles se caracterizarían por romper el modelo de representación institucional y su estructura alternativa.

La mutación cultural sufrida en Europa, arruinada económica y moralmente por la guerra, y por los radicales cambios impulsados por la revolución de la nueva Unión Soviética, transformaron el arte desde sus principios y sus bases, hasta alcanzar sus medios y sus fines. Se inició una búsqueda para expresar, con los instrumentos artísticos más adecuados, sus más urgentes contenidos. Con el arte, el cine sufrió una transformación radical. No podía ser de otra manera; Pero, cada país asimiló los tiempos de posguerra a su manera y según su condición y carácter nacional, el panorama que encontramos en el desarrollo del cine es el de cuatro movimientos cinematográficos, muy diferentes entre sí, con un doble elemento en común: el rechazo al pasado y la oposición a la estructura que, con avasallante vigor, se apoderó de la producción norteamericana y su modelo de narración según los esquemas del cine clásico de Hollywood. (Pulecio, 2008, p. 32)

Aunque todas las vanguardias cambiaban el modelo de representación institucional, se concentraron en la forma estética y visual de las película, sin abarcar directamente a la estructura del relato. Sin embargo en estas vanguardias se destaca el cine surrealista, el cual tiene una fuerte marcación estructural debido a la esencia del movimiento: los sueños, el subconsciente y el mundo onírico; por ello muchas las obras parten de esta lógica narrando situaciones insólitas en relación a la cotidianidad, convenciones sociales y, por sobre todo, cinematográficas (Pulecio 2008). En *Un perro andaluz*, de Buñuel (1927) se observa ejemplarmente la utilización de los recursos surrealistas en el cine: inicialmente se parte de la idea de que éste film surgió tras los sueños de sus autores Luis Buñuel y Salvador Dalí, de allí su primera vinculación con el mundo onírico. Estos soñadores expresaron en el film la lógica de los sueños, sin duda una lógica totalmente diferente a la del MRI, allí se rompe las estructuras espaciotemporales, todo lo que acontece pasa sin una lógica explicativa y queda abierto a los pensamientos e interpretaciones del espectador, desafía la estructura del relato, no solo son sus personajes y las acciones las que transgreden e incomodan al espectador, también es la forma como se le muestra, recordando aquel primer plano con el que abre la película: un primer plano de un ojo de una mujer que es cortado por el filo de una navaja.

Esta película, como bien se dijo, sigue la lógica de los sueños y por lo tanto su estructura, por lo cual se aleja relativamente del diseño clásico guión, por ejemplo del principio de la causalidad, por ello los personajes parecen flotar en la historia, como si les faltara peso para aferrarse a sus deseos y acciones en la historia, respondiendo a la causa y efecto en la historia; como diría Pulecio (2008) el comportamiento de la línea temporal y el encadenamiento de las acciones de los personaje, parece ser una arbitrariedad. El relato se quiebra constantemente con la aparición de nuevos elementos y situaciones de manera sorpresiva, sin estar previamente desarrollados, esto debido ha que su lógica narrativa está tomada de los sueños, por lo cuál su línea temporal es difícilmente

descifrable. Si bien la película presenta un inicio, desarrollo y desenlace, no es identificable otros puntos estructurales importantes para soportar una narración.

En primer término, es un film que no puede ser contado, ni resumido en un argumento o en una anécdota. Aunque su "historia", la de una enigmática relación amorosa, esté compuesta por las tres unidades aristotélicas, es decir, un prólogo, un desarrollo y un epílogo, la película abunda en incongruencias, tanto en su organización temporal y espacial, como en su lógica narrativa. (Pulecio, 2008, p. 38)

Otro movimiento que se alejó de la estructura clásica fue el realismo soviético, el cuál tuvo importantes directores como: Eisenstein y Vertov, este último se inclinó más por un punto de vista documental, por lo cuál se enfoca más en exponer y mostrar que en construir; en su película *El hombre de la Cámara* (1929) se aleja del diseño clásico y el uso del tiempo continuo, pues la temporalidad en esta película se pierde y es difícil de llevar, igualmente es difícil encontrar sus puntos estructurales partiendo de lo general a lo particular: inicio nudo y desenlace. Su fijación en el hecho reflexivo mismo de la imagen supera lo narrativo, contradiciendo el principio del diseño clásico de causa efecto.

Por otra parte Eisenstein, a diferencia de Vertov, pensaba que era la combinación de los hechos, y no los hechos mismo, los que conmovían al espectador y esta idea llevó a Eisenstein a construir la teoría del montaje cinematográfico basado en la yuxtaposición de planos (Pulecio 2008). Estructuralmente Eisenstein desvió la atención central de un héroe como el gran protagonista y de figuras individuales en el centro de acción, distanciándose de los principios aristotélicos (Pulecio 2008).

Por ejemplo en la película *El acorazado Potemkin* (1925) de Eisenstein se observa al pueblo como protagonista del relato, de esta manera se rompe con la centralidad del personaje principal, o protagonista, del diseño clásico, el cuál debe ser un personaje con un carácter perfectamente definido desde el inicio del relato y enfrentar a su antagonista desencadenando las acciones y entrando en conflicto con él. Aquí podríamos hablar de un grupo protagonista más no de un único personaje como lo exige la estructura clásica.

Robert Mckee (2008) analizando estas variantes del diseño clásico, o lo que él llamaría

como la arquitrama, elaboro una pirámide donde en cada punta correspondería a las diferentes formas estructurales, y en relación a la trama, que una película podría tener: en la cima de la pirámide ubico el arquitrama, en la parte inferior izquierda ubico la minitrama y a su lado, en la parte inferior derecha, la antitrama.

3.2 La mini trama

Mckee (2008) reconoce las infinitas variaciones que el diseño clásico puede tener, sin embargo estas múltiples formas de cambio de estructura abarcan los tres grandes grupos ya mencionados: Arquitrama, minitrama y antitrama. (ver cuerpo C, figura 5, página 7)

Los extremos artísticos crean un triángulo de posibilidades formales que conforman el mapa del universo narrativo. Dentro de ese triángulo se encuentran todas las cosmologías de los escritores, sus múltiples visiones de la realidad y de cómo se vive la vida en ellas. Para comprender qué lugar ocupa nuestra narración dentro de ese universo debemos estudiar las coordenadas de ese mapa, compararlas con el trabajo que estemos realizando y dejar que nos guíen hasta ese punto que compartimos con otros escritores que tienen visiones similares. (Mckee, 2008, p. 39)

El minimalismo, tal como lo abarca Mckee (2008), “significa que el escritor comienza con los elementos del diseño clásico para después reducirlos, menguar, comprimir, recortar o truncar los rasgos prominentes de la arquitrama” (Mckee, 2008, p. 39), esto quiere decir que el minimalismo busca la economía, presentar una trama de forma simple, por ello advierte Mckee que no carece de trama, sino que presenta los aspectos suficientes del modelo clásico para generar la mínima satisfacción en el público después de vivenciar la historia, esta vez contada de una manera más simple y menos estructural.

Dos recursos para acortar o reducir la arquitrama podría ser a lo que Del Teso (2011) se refiere con el nombre de estructura clásica simplificada y estructura clásica truncada, si bien este autor lo menciona como variables del diseño clásico para relatos cortos que no tiene el suficiente espacio para desarrollar todos los puntos estructurales como spot publicitarios, cortometrajes, entre otros; son dos herramientas que se funcionan muy bien a la hora de realizar una minitrama, debido a su recorte estructural que permite recortar la

historia sin perder su sentido, o bien generando aquello en el espectador de trabajar para complementar los cierres de las historias según sus emociones.

“La estructura clásica simplificada tiene las mismas características que la clásica pero no tiene puntos de giro. Consiste simplemente en el planteo, desarrollo y resolución de un conflicto dramático principal” (Del Teso, 2011, p. 201) este tipo de estructura carece de sorpresas y de emociones vertiginosas, precisamente por su falta de puntos de giros, los cuáles hacen que el protagonista fracase en sus planes o se aleje aún más de su objetivo, manteniendo en tensión la pregunta en el espectador: ¿el personaje principal podrá alcanzar su deseo?; sería más bien una historia sin altibajos emocionales que cuenta un problema brevemente.

Por otra parte está la estructura clásica truncada, esta “consiste en cortar la historia en el primer o segundo punto de giro. El conflicto dramático no se resuelve, pero genera un golpe de efecto y da al espectador una sensación de cierre” (Del Teso, 2011, p. 202). En este caso truncar en un punto de giro provocaría en el espectador saber que más pasa en la historia, pero como bien dice Mckee (2008) ya sería trabajo del público cerrarlas desde lo emocional según lo que el haya percibido y quiera para cada personaje, es un vacío que se llena en quién lo ve y no en quién lo cuenta, aunque bien la misma narración puede sugerir cierta información para que el espectador la use para sacar sus conclusiones de lo que pasaría después de cortar en esos puntos de giro.

Debido a la carencia de estos puntos estructurales, sea estructura clásica simplificada o truncada, la mini trama suele tener otras variaciones en la trama dentro de su estructura más simple, por ejemplo para Linda Seger (2011), apoyándose en la teoría de Mckee, la mini trama construye relatos donde raras veces se deja en evidencia un conflicto claro, y el personaje generalmente tiene un problema simple o doméstico. Mckee (2008) completaría esta mini trama planteando sus características: un final abierto, protagonistas múltiples, conflicto interno y protagonistas pasivos.

A diferencia de la arquitecra, que resuelve todas las preguntas planteadas y cierra la historia, la minitrama puede dejar un final abierto, si bien cierra la narración aún podría dejar una o dos preguntas sin respuesta, por lo menos no se muestra el cierre de estas en el film, pero sí puede dejar que el mismo público según su percepción de la historia cierre estas incógnitas en su cabeza, terminando de complementar la película. O como bien lo dice Mckee (2008), las emociones evocadas por la película podrían quedar satisfechas, aunque si hubiera alguna que faltase por cerrar, podría complementarlo el público desde su parte emocional, desde sus deseos y sentimientos suscitados por la historia misma y terminará en su interior construyendo las partes faltantes en el cierre del relato.

Aunque la minitrama podría terminar con una interrogante sobre un pensamiento o un sentimiento, cuando hablamos de películas con un final abierto no nos referimos a que terminen en la mitad, dejando todo en el aire. La pregunta debe poderse responder y la emoción debe poderse resolver. Todo lo que haya ocurrido antes llevará hasta alternativas claras y limitadas que permitan un cierto grado de revelación. (Mckee, 2008, p. 40)

Otra característica de la minitrama es la participación de múltiples protagonistas, donde la trama general de la historia estará subdividida en diversos relatos pequeños, cada uno con su propio protagonista, para Mckee este proceso reduce la dinámica de la montaña rusa de la arquitecra, sin embargo Del Teso (2011) y Aronson (2000) dicen lo contrario, que esta técnica enriquecería el viaje emocional de la montaña rusa, siempre y cuando estuviese bien armada la estructura, de lo contrario si correría un gran riesgo de acabar con la dinámica y el entendimiento o interés de la historia por parte del espectador.

El protagonista de la minitrama podría mostrarse pasivo en su accionar, puesto que carga en el un conflicto interno que lo abarca totalmente. “Un protagonista pasivo se mostrará externamente inactivo mientras persigue un deseo interior que está en conflicto con otros aspectos de su propia naturaleza”. (Mckee, 2008, p. 43) finalmente la historia que recorren los protagonistas, si hubiese más de uno, podría estar narrada en un tiempo no lineal, mezclando o fragmentado el tiempo de acción, haciendo en el espectador que sea

difícil saber el momento exacto, cronológico, de la historia en que han sucedido; “toda historia que reproduzca un caso temporal, o enturbie de tal manera la continuidad temporal que el público no consiga averiguar qué ocurre antes y qué después, estará narrada dentro de un tiempo no lineal.” (Mckee, 2008, p. 44)

3.3 Análisis de *Love Actually*

Un gran ejemplo de la minitrama sería la película *Love Actually* (2003), escrita y dirigida por Richard Curtis, en la cuál se presentan las características descritas por Mckee (2008), en la cuál cabe resaltar que para poder manejar las diferentes estructuras alternativas, se debe tener un conocimiento ejemplar del diseño clásico, pues es a partir de este que se pueden construir las otras estructuras (Del Teso 2011).

En primera instancia el film sobresale en el uso de más de una historia y de más de un protagonista a lo largo del relato. La mejor manera de comprobarlo es analizando la película desde el mismo principio de estudio del diseño clásico, en cuanto a trama y estructura, de esta manera se puede identificar los diferentes protagonistas y observar en que medida las historias cumplen, o no, con los diferentes puntos estructurales de guión y con los postulados de la arquitecra, evidenciando los componentes que hacen que *Love Actually* (2003) pertenezca a la punta del triángulo que corresponde a la minitrama.

Richard Curtis en *Love Actually* (2003) presenta nueve historias que, motivadas por el amor, tendrán un desenlace para la noche de navidad, sus protagonistas se enfrentan a sus conflictos internos y algunos externos para confesar sus sentimientos de amor a la persona indicada, logrando su objetivo o no en la noche buena. (ver cuerpo C, tabla 2, página 19)

La trama del film muestra a nueve protagonistas que buscan el amor, y cada uno de ellos refleja diferentes versiones de lo que es ese sentimiento: el amor no correspondido, el amor inocente, el amor por la amistad, el amor sexual, el amor sentimental, el amor en diferentes clases sociales, la infidelidad, el amor a primera vista, el amor a la familia.

Todos los protagonistas al sentir el contacto con ese amor sufren un cambio en su vida, en su línea interna y externa.

Estructuralmente la película cuenta con la unidad mayor de inicio, nudo y desenlace, aunque no todas las historias cierran, si da pie para que el espectador saque sus propias conclusiones. Cada una de las historias tiene una micro estructura, algunas responden a la clásica simplificada, otras a la clásica truncada, y algunas alcanzan a desarrollarse en todos sus puntos estructurales, la fragmentación y la unión de estos micro relatos, distribuidos en la línea del tiempo de la película permite dar al público la sensación de haber contemplado una historia que tuvo inicio y fin.

Linda Aronson (2000) y Pablo Del Teso (2011) creen que esta experiencia de contar varias historias con sus propios niveles de tensión, enriquece el viaje emocional que el espectador hace durante todo el relato, en otras palabras hacen que la montaña rusa sea más divertida, o por lo menos con más niveles. Además de ser tarea del público en la mini trama el cerrar los cabos sueltos que al finalizar la historia pudieran existir, Aronson (2000) y Del Teso (2011), consideran que necesita un espectador muy activo que este trabajando en conectar los diferentes momentos de cada micro historia, que se encuentran distribuidos en el tiempo de un macro relato.

Los protagonistas de *Love Actually* (2003) enfrentan un gran conflicto interno, por lo cuál los hace ser un poco pasivos y, debido a esto, también se hace dificultoso observar un conflicto claro, por su falta de accionar, tal como lo indica la estructura minimalista; además muchas de las historias dejan un final abierto e interpretable por el espectador. Un punto a favor de la trama del relato es que las historias en cierto punto están relacionadas las unas con las otras, algunas con mayor profundidad, es decir que entre cada historia hay puntos de contacto y personajes que transitan en medio de dos o más micro relatos, facilitando el traspaso natural de una historia a otra e ir las situando medianamente en el tiempo, elemento que es difícil de conocer con exactitud en el macro relato, pero que se alcanza a vislumbrar levemente en una línea de tiempo narrativa.

Una de las historias corresponde a Colín, un joven que busca una mujer compatible con él y para ello viaja a EEUU. En esta primera historia se observa una estructura clásica simplificada, por lo cuál es una de las historias más cortas; si bien el protagonista tiene un objetivo que es buscar ese amor no hay un antagonista activo que se le oponga, más que la sociedad misma representada en las mujeres de su región que lo rechazan, pero nada le impide drásticamente que el siga buscando y alcanzado su deseo.

En la segunda historia se observa a John, un actor que desea compartir más tiempo, extra laboral, con su compañera de escena Judy. Esta mini historia utiliza una estructura simplificada y no hay un antagonista activo, más que la lucha interna que John pudo tener para expresar sus sentimientos, el cambio en el personaje se da en que está más feliz y tiene una compañera en su vida social, que trabaja en la misma profesión y no se discriminan por ello, como si sienten que podrían ser discriminado por otras personas si se enteraran de su profesión.

La tercera historia habla de David, el primer ministro de Inglaterra, desea darle rienda suelta a los sentimientos que tiene por su secretaria Natalie. Esta historia presenta una mayor estructura, en comparación a las otras, por lo cuál abarca gran parte de tiempo en la historia general, sin embargo tiene cómo antagonista un conflicto interno, partiendo desde el amor y las dudas que David ocasiona sobre sus sentimientos y las acciones que realiza, reforzado por la presencia del presidente de EEUU coqueteando con Natalie pero es el quién toma la decisión de alejarla sin hablarle.

Una cuarta historia habla sobre Mark, el mejor amigo del esposo de Juliet, mujer de quien esta enamorado desde hace mucho tiempo y desea confesar abiertamente su amor por ella. Es una historia que utiliza la estructura simplificada, no tiene un epilogo concreto sobre la historia, pero como bien expresa la mini trama es un trabajo del espectador acabar de llenar esos vacíos con lo poco que se pudo ver de la historia; aparentemente ambos quedan en una buena relación, por lo menos ya no hay un rechazo tan marcado entre ellos por parte de Mark, y Juliet continúa con su esposo Peter a quién ama.

Samuel es un niño de 11 años, está enamorado de una compañera de clase y desea ser correspondido por ella, o por lo menos darse a conocer. Esta es otra historia que cumple con todos los puntos estructurales. El padrastro de Samuel, Daniel, sirve como un personaje secundario que ayuda a entrar en el mundo de su hijastro y el conflicto que posee; esta historia entre Daniel y Samuel tiene cabida en la subtrama de la historia, donde ellos que sanguíneamente no son cercanos, son una familia y empiezan a conocerse más y mejorar su relación, en especial la comunicación.

La sexta historia corresponde a Sarah, una secretaria enamorada de su compañero de trabajo, desea sentirse correspondida por él y entablar una relación. Esta historia correspondería una estructura clásica truncada, la cuál finalizó en su primer punto de giro. De allí en adelante como característica de las mini trama el espectador construirá el desenlace de esa historia, partiendo de si supondría un segundo encuentro en un futuro, o si la relación perdió su única oportunidad para fluir.

La siguiente historia muestra a Bill, un ex cantante popular que quiere recuperar su fama. Es una historia ligera, a pesar de carecer de acciones con un gran carácter dramático, puede complementar los puntos estructurales. Presenta un antagonista más físico por tratarse de una competencia, aunque el rival no hace nada para sabotear la canción de Bill, es una competencia laboral. El protagonista es motivado por volver a sentir el cariño del público, aunque su trama pasa por el verdadero amor que buscaba, encontrándolo no en lo banal sino reconociéndolo en su manager y amigo, que siempre estuvo con él en las buenas y en las malas.

Otra historia es la de Harry, jefe de una empresa y padre de familia, quién se ve seducido por su secretaria y desea dar rienda suelta a esa relación, sexualmente. Harry es un personaje que ocupa gran tiempo en la historia, algunas veces es para mostrar su conflicto, y otras veces para actuar como personaje secundario de otra historia. Estructuralmente presenta unos puntos no muy solidos, debido a que su antagonista no actúa con mucha fuerza sobre él.

Finalmente está la historia de Jaime, un escritor recientemente soltero que se aísla en una cabaña en Francia donde conoce a Aurelia, una portuguesa con quien siente una gran química pero la comunicación se le es imposible por el idioma. Es una historia que responde a la estructura clásica simplificada, a diferencia de otras historias presenta como antagonista la incapacidad de comunicarse en el mismo idioma de la mujer que ama, y de allí en adelante todo lo que hace para hablar con ella lo hace motivado por el amor que suscitó dicha relación. Es la historia más alejada espacialmente de las otras, al final conecta con que Jaime es amigo de Peter, y se encuentran en el aeropuerto.

Si bien se observa en la película la presencia de varios protagonistas con sus conflictos, continua siendo un gran relato conformado por micro historias, se habla de un grupo de personas que están moderadamente relacionadas entre sí, o que tiene ciertos puntos de conexión, unidos temáticamente por la búsqueda del amor, y que todos sus conflictos tendrán resolución en la noche buena.

En la película se puede observar diferentes puntos de conexión que permiten relacionar las historias, permitiendo que todas estén presentes al mismo tiempo así no se vean en la pantalla, ayudando a que el espectador no se olvide del conjunto global de la película. Dentro de estos puntos de conexión se pueden destacar los siguientes: en la radio donde entrevistan a Byll hablan acerca de David, primer ministro; los actores que tienen sexo tienen conversaciones sobre el primer ministro, mientras simulan la escena; el amigo de Colín, Tonen, trabaja en la productora porno; Colín trabajó en la fiesta de la boda de Peter y Juliet; la hermana de David es la esposa del jefe de Harry; la fiesta de la empresa donde trabaja Mía y Harry, es en la sala de arte que administra donde trabaja Mark; Samuel tiene su plan de estar en la banda gracias al video musical donde está Bill con diferentes chicas, allí es cuando piensa que a las mujeres le gustan los músicos; el primer ministro toca la puerta de Mía buscando a Natalie; Jaime y Peter son amigos; en el show de navidad de la escuela, se cruzan varios protagonistas que asisten al espectáculo.

Se observa en este film la presencia de varios protagonistas, algunos más activos que otros, como se observa en los puntos estructurales, con la presencia de finales abiertos y cerrados, y por sobre todo la ausencia de ciertos momentos claves para cerrar completamente la historia, eventos que juegan un papel importante en la cabeza del espectador para construir, deducir y clausurar el relato; muchas veces no se tenía claro, por lo menos no exactamente, el tiempo y distancia con que sucedían los hechos de cada historia; la gran mayoría de conflictos partieron de conflictos internos ya que se trataba generalmente de confesar y sentir amor. Estas características aproximan al film a ser parte del triangulo de Mckee (2008), en la minitrama.

3.4 La anti trama

En la última punta del triangulo Mckee (2008) sitúa la antitrama, caracterizada por la casualidad, el tiempo no lineal y el uso de realidades incoherentes. Por estas razones el autor la llama la contra parte de la arquitecra, puesto que da un giro total al paradigma clásico, no sólo a la estructura y a la trama, sino también a su finalidad, porque si el arquitecra busca contar una historia de inicio en un relato cerrado que resuelve el conflicto, la antitrama busca alterar la estructura: el espacio, el tiempo, los personajes y las convenciones a las cuáles el público está acostumbrado, y una vez logrado esto altera también al espectador.

Podríamos hablar en éste caso de una herencia comenzada en el cine abstracto expresado en el film *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Leger, si bien el film no cuenta una historia y buscaba encontrar otros sentidos en las imágenes separándose de una perspectiva lógica, podría relacionarse con las realidades incoherente, el tiempo no lineal, y el sentimiento del azar que produce en la antitrama, logrando la desestabilización del espectador acostumbrado a la formalidad y rigidez del diseño clásico.

En la esquina de la derecha tenemos la antitrama, la contrapartida cinematográfica de la anti novela, o *Nouveau Roman*, o teatro del absurdo. Este conjunto de variaciones anti estructurales no reduce lo clásico, sino que le da la vuelta, contradiciendo las formas tradicionales para explotar, tal vez ridiculizar, la idea

misma de los principios formales. Quién utiliza la antitrama rara vez está interesado por la sutileza de sus declaraciones o por una tranquila austeridad; más bien desea expresar con claridad sus ambiciones revolucionarias, y sus películas tienden hacia la extravagancia y la exageración de su propia conciencia. (Mckee, 2008, p. 40)

Por ello la antitrama se ve muchas veces invadido por lo absurdo, apartándose del principio de causa y efecto de la arquitecra, y juega en un mundo donde la explicación racional no tiene cabida, pues mucha de las cosas carecen de sentido, aún en ese cosmos ficticio construido, un mundo que presenta “una serie de acciones sin motivaciones aparentes que precipitan acontecimientos que no producen ningún efecto ulterior, y que por consiguiente, fragmentan la historia en episodios divergentes y en un final abierto que expresa lo inconexo de la existencia” (Mckee, 2008, p. 45).

Otra de las características de la antitrama es la presentación de lo que se denominaría como realidades incoherentes: “son ambientaciones que mezclan modos de interacción, de tal forma que los episodios de una historia salten de manera incoherente de una «realidad» a otra para crear una sensación de lo absurdo” (Mckee, 2008, p. 45).

Cada narración presenta su propio mundo, un cosmos que obedece a ciertas normas, leyes o principios, basados o no en la vida real, lo cuál genera que todas las historias, acciones y personajes respondan a ese cosmos construido en el relato, en su ficción, o en su diégesis, entendida por Pulecio (2011) como el universo representado por el lenguaje que crea la historia y con ésta los personajes, lugares, cosas, espacios y tiempo. En este caso particular el universo creado y mostrado audiovisualmente.

Daniel Tabau (2011) tomando el análisis aristotélico de la historia, sostiene al guión como un organismo vivo, donde cada una de sus partes contribuyen a un mismo fin. Con esto el guión debe responder a una buena construcción de la diégesis de la historia que relata, para que cada una de sus partes construya una unidad mayor, sólida, y que posteriormente será convertida en imágenes, una película. Pero en este caso anti estructural de la antitrama, nunca, o dificultosamente, podemos estar seguros de las leyes que gobiernan el cosmos de una película, ya que aquí los personajes cambian en

cualquier momento, repentinamente, al igual que los escenarios en su espacio y tiempo, escena tras escena, sin una coherencia lógica con el discurso expuesto en momentos previos a dichos cambios.

Robert Mckee (2008) expuso en su triángulo todas las variaciones posibles de las estructuras de guión, a modo general, sosteniendo que cualquier película por alternativa o clásica que fuera estaría ubicada dentro de una de sus tres distinciones.

“Todas las posibilidades narrativas se encuentran dentro del triángulo del diseño narrativo, aunque existen muy pocas películas de tanta pureza de forma que encajen perfectamente en uno sólo de sus ángulos. Cada lado del triángulo representa un espectro de elecciones estructurales, y los guionistas definen sus historias a lo largo de estas líneas, mezclando o tomando aspectos de cada uno de los ángulos” (Mckee, 2008, p. 47)

Por otra parte Daniel Tabau (2011) reconoce como en la antitrama la estructura parece diluirse, minimizarse, y al recortarse aparece la sensación de los hechos al azar y espontáneamente. Esto realza la idea de que el espectador se encuentra perdido dentro de la trama de la película, por el hecho de que es muy básica, casi imperceptible, o en definitiva no exista. “puede existir, por ejemplo, un tema que dé sentido a la película, pero no una trama que el espectador pueda seguir” (Tabau, 2011, p. 70)

Para Tabau (2011) la anti trama es un sabotaje total del diseño clásico de guión, de escritores rebeldes de la estructura que buscan comunicar otra cosa; anuncia que una de las maneras de romper y alterar radicalmente la estructura clásica es usando el sonido para contradecir la imagen abruptamente, generando casi una película diferente auditivamente a la película que se observa; y da otros recursos para romper la hegemonía del relato clásico, como la superposición narrativa de rótulos, subtítulos, efectos, el uso del primer y segundo término o el fuera de campo; y en muchos casos se intenta que al espectador le sea imposible identificar el personaje.

En definitiva se observa un series de leyes creadoras de la anti estructura que rozan sutilmente con algunos parámetros de la anti trama, pero en mayor rango s evidencian unas características contra ponientes a la arquitecra y todo lo que esta ha alcanzado a lo

largo de su existencia, un lenguaje universal con el que interactúa con el espectador clásico de cine.

3.5 Análisis de *Un chien andalou*

Un chien andalou (1929) es una película dirigida por Luis Buñuel, quién la escribió junto a Salvador Dalí. Se observa en el film la utilización, no solo de los recursos surrealistas en el cine, sino también una estructura que corresponde a la anti trama. Inicialmente se parte de la idea que éste film surgió tras los sueños de sus autores Buñuel y Dalí, de allí su vinculación con el mundo onírico y lógica de los sueños, la cuál responde a unos parámetros diferente de la arquitecra y como dice Tabau es dificultoso aplicar las diferentes herramientas para identificar al protagonista del relato. (ver cuerpo C, tabla 3, página 28)

Pulecio (2008), cita a Luis Buñuel para evidenciar más la idea de éstos autores surrealistas que tocaron la cinematografía, donde expresa como Buñuel ve en el cine un gran instrumento para expresar el mundo de los sueños, las emociones y el instinto; es aquí donde se rompe las estructuras espaciotemporales y la causalidad donde todo lo que acontece pasa sin una lógica explicativa y queda abierto a los pensamientos e interpretaciones del espectador. El trabajo que este debía hacer en la minitrama (Mckee 2008) de acabar de relacionar y cerrar los cabos sueltos, en la anti trama se presenta de tal manera que es difícil relacionarlos siguiendo una lógica, *Un chien andalou* (1929) desafía la estructura del relato, no solo son sus personajes y las acciones las que transgreden el diseño clásico, se salta en diferentes espacios y tiempos, sin un patrón a seguir, al igual que los personajes van apareciendo y saltando en diferentes lugares. El relato se quiebra, muchas veces no sigue una lógica de causa efecto, aparecen nuevos elementos y situaciones, sin que una en específico termine de cerrarse, por tal motivo es imposible detectar los diez elementos de la estructura de Del Teso (2011), porque entre menos estructurado es un relato más se aleja del arquitecra, ganando en la trama

momentos dados al azar y lo absurdo.

En primera instancia es difícil detectar un protagonista activo que luche contra un deseo y transite por puntos de giro para alcanzarlo, aunque si se percibe varios conflictos: el de la mujer que es perseguida y esta en su línea externa intenta huir de su acosador, y el hombre que es castigado por otro con mayor autoridad, y cuando tiene la oportunidad de matarlo lo asesina, oportunidad que llego de lo absurdo, donde libros se convirtieron en armas y el sólo tuvo que hundir el gatillo, pero no hubo una lucha previa.

La línea interna se ve expresada por las acciones de los personajes, uno hombre quiere ser algo que otro no lo deja ser, mientras que en el caso de la mujer ella lucha por defender su integridad física y al encontrarse, casualmente, con el hombre que sí desea estar corre a sus brazos.

Debido a la carencia de un objetivo claro y la lucha por alcanzarlo no sólo se carece de puntos de giro, sino también de un clímax, aunque se puede decir que la historia tuvo un inicio y un final. El elemento incitador, o catalizador (Del Teso 2011). Llego cuando la mujer en su normalidad empieza a interactuar con un hombre que la acosa, está reacciona intentando alejarse de él; de allí en adelante la historia empieza a prescindir de la arquitecra, exagerando las características de la estructura minimalista hasta traspasar la barrera de las acciones lógicas, donde ya todo carece de explicación racional y no obedece a ninguna estructura ni formular.

Capítulo 4 La historia con más de un protagonista

4.1 La múltitrada

Dentro de las estructura alternativas, como bien se ha indicado desde la minitrada, se puede contar historias con más de un protagonista del relato, dando cabido a la multitrada, más de una trada. A diferencia de la estructura clásica que presenta una única historia con un único protagonista, la multitrada presentan una estructura alternativa que se vale en contar más de una historia en un relato universal, las cuales a su vez involucran a más de un protagonista que, en cierta medida, participan en las diferentes historias y se relacionan con los diferentes protagonistas de ellas; en la multitrada se habla de un macro relato que involucra a más de una micro historia.

Del Teso (2011) advierte que la utilización de diferentes tradas y protagonistas dentro de una historia sugiere un riesgo en el viaje emocional del espectador, ya que podría alejarlo de la macro historia y se dirigiría al artificio creado por el guionista para involucrar la múltitrada, el público podría pensar sobre el sentido de la conexión entre las diferentes relatos, preguntándose porque esta viendo más de una película en una sola, perdiendo el sentido de vivirlo como si fuese una sola narración.

Un guionista para contar una múltitrada debe conocer y manejar la arquitrada correctamente. Advierte Aronson (2000) que es indispensable el manejo perfecto de la estructura clásica, pues de ésta es que se desprende la posibilidad de contar varias historias dentro de un macro relato y, que al momento de analizar cada historia por separado, cada una de ellas corresponderá al uso adecuado del diseño clásico. Si bien el espectador de las múltitradas es diferente de la arquitrada, tiene su formación en el diseño clásico el cuál le permitirá entender todas las historias que se cuentan dentro de la misma, lo que el guionista debe hacer es ocultarle que está vivenciando varios micro relatos y hace que el espectador lo entienda como sí fuera una sola historia (Del Teso 2011).

“Al variar elementos de la estructura clásica, permiten que el público tenga una mayor participación en la construcción del relato. El espectador debe clasificar, ordenar y organizar la información como si fuese un enorme rompecabezas” (Del Teso, 2011, p. 209). Si bien podrían ser historias independientes, el guionista debe buscar puntos de conexión entre ellas y de esta manera ayudar al artificio de que es un único relato donde el espectador vive el gran viaje emocional, el cuál podría ser interrumpido si el guión presenta problemas de unidad, ritmo, significado y cierre (Aronson 2000). Para Del Teso (2011) el problema de unidad aparece cuando cada una de las historias no presentan conexiones y se ven como diferentes cortometrajes dejando de funcionar como un todo interconectado; estas deben ser vistas como una única película.

El ritmo indica el momento justo en que se deja de contar una historia para pasar a otra sin que el espectador se de cuenta y afecte su viaje emocional; por otra parte el significado da también el carácter de unidad, es un punto que tiene en común cada historia como el manejo de un mismo tema. Finalmente el cierre se basa en el manejo del pico de tensión máxima de cada historia y su desenlace, su resolución, esto hace que el espectador sienta que la historia a finalizado y cierre bien dentro de su lógica clásica, “En el caso de las estructuras alternativas, no tenemos un único clímax, sino tantos como historias contemos. De allí que resulta de suma importancia coordinar y combinar correctamente los clímax de las historias” (Del Teso, 2011, p. 210), es también seleccionar los momentos justos para contar cada clímax, de tal manera que no canse al espectador y se relaciones entre sí, potencializando el último pico de tensión más alto del viaje emocional.

Estos cuatro elementos bien manejado hará que el espectador vivencia una sola narración, y arme el rompecabezas de cada historia individual sin perderse, además como dice Del Teso (2011) el manejo que el público a desarrollado de la estructura clásica lo ayuda a ordenar en su cabeza la información dada.

Las estructuras alternativas funcionan de forma similar a los fractales; se superpone capa sobre capa de historias individuales que tienen una estructura clásica para

que el efecto final de cómo resultado una estructura general similar a la clásica. En efecto si descomponemos las historias de una estructural alternativa y las analizamos individualmente, veremos que cada una de ellas está narrada en una estructura clásica. (Del Teso, 2011, p. 211)

Linda Aronson (2000) y Pablo Del Teso (2011) distinguen dos tipos de estructuras alternativas: las estructuras secuenciales y las estructuras de protagonistas múltiples. Estas estructuras que apelan a la múltitrama y el guión alternativo, tienen como ventaja su debida organización y estructuración, de tal manera que las películas no se vuelven aburridas o incomprensibles para el público y películas como *Amores Perros* (2000), *21 Gramos* (2003) y *Babel* (2006) del director Alejandro Gonzales, *Pulp Fiction* (Tarantino Quentin 1994), *Dolores Claiborne* (Hackford Taylor 1995), *Armageddon* (Bay Michael 1998), *American Beauty* (Mendes Sam 1999), *Crash* (Haggins Paul 2006), *Disconnect* (Rubin Henry 2012), entre otras, han tenido una gran acogida en el mundo del cine, desde Hollywood hasta el cine de autor.

4.2 Estructuras Secuenciales

Las estructuras secuenciales se caracterizan por tener dos o más historias interrelacionadas entre sí, pero si se separan cada una tendría sentido como una película independiente de las demás, aunque esto es relativo porque en cierto punto se entrecruzan y los eventos de una pueden afectar a los eventos de las otras (Del Teso 2011); estas historias estarán contadas con los recursos de la estructura simplificada y la estructura truncada, “esto se debe a que, al dividir el tiempo total de la película en tantas historias, muchas de ellas sólo tienen unos minutos para desarrollarse” (Del Teso, 2011, p. 212).

Las estructuras secuenciales pueden dividirse en tres tipos diferentes, los cuáles para Del Teso (2011) se clasifican según la dimensión temporal con que se presentan las historias en la línea cronológica del tiempo de la película; estas pueden dividirse en: estructura secuencial en paralelo, secuencial lineal y secuencial no lineal.

La estructura secuencial en paralelo se caracteriza por poseer una dimensión temporal única para cada una de las historias, es decir, cuando dos o más historias empiezan en una determinada fecha específica en la línea del tiempo del relato audiovisual, siendo éste el día uno, y comenzarán a avanzar en el tiempo conjuntamente; por esta razón no se puede ver qué pasa en ambas al mismo tiempo, el guionista debe elegir que mostrar de cada una porque el tiempo avanza y no retrocede en un orden cronológico. Como diría Del Teso (2011) la única opción para ver dos o más historias al tiempo sería tener la pantalla dividida mostrando cada una de ella, aunque una gran herramienta para verlas sin partir la pantalla sería el uso de eventos conjuntos: “consiste en unir físicamente a los protagonistas de las historias” (Del Teso, 2011, p. 214), de esta manera con una sola cámara, y usando una pantalla total, podamos observar a todos en un mismo espacio. (Del Teso, 2011).

Por otra parte la estructura secuencial lineal presentan dos o más historias individuales sin un rígido orden cronológico en el guion final, pero sí en las historias individuales. A diferencia de las secuenciales en paralelo, que respondían a un tiempo ordenado en la unión de todas las historias dentro del relato, en las lineales, esta cronología podrá ser disuelta en la totalidad del relato, más no en las historias individuales que tendrán una dimensión temporal diferente entre ellas; en esta estructura sí se puede observar un evento desde diferentes puntos de vista, mientras que en la paralela se debía escoger sólo una manera de contar un hecho. Advierte Del Teso (2011) que en esta estructura no existe un orden cronológico en el guión final pero sí en cada historia individual.

Finalmente tenemos el contra punto de las secuenciales lineales que serían las no lineales: estas presenta dos, o más, historias individuales en un guion final que no responde a un orden cronológico, y tampoco lo hace en cuanto a las historias mismas. Aquí el guionista tiene la libertad de ordenar los momentos en el orden que desee, pero advierte Del Teso (2011) que esta estructura debido su atemporalidad en todas sus partes, incrementará el riesgo de perder el viaje emocional en el espectador, haciéndolo

salir de la historia. “En la estructura secuencial no lineal, el guión final salta hacia delante o hacia atrás en el tiempo, pero a la vez, cada regreso a una historia en particular puede realizarse en un momento posterior o anterior al de la última vez que la visitamos” (Del Teso, 2011, p. 220)

Estos tres tipos de estructuras secuenciales debido al uso cronológico del tiempo, específico de cada una en mayor o menor medida, y por el uso de diferentes protagonistas e historias, corren el riesgo de tener problemas con la unidad, el ritmo, el significado y el cierre; haciendo que el espectador se desconecte de la película y no vivencie el viaje emocional.

Una de las estrategias que tiene el guionista para armar bien las historias, es trabajar cada una de ellas por separado, como lo recomienda Linda Aronson (2000) haciéndolas fuertes y solidas individualmente para luego llevarlas en su relación con las demás historias, haciendo que el guión final funcione a la perfección; pero si cada historia individual no maneja una adecuada estructura, partiendo desde el diseño clásico, no podrá ser comprendida en el margen de la línea de tiempo final donde se mezcla con otras historias.

Para evitar este tipo de problemas Del Teso (2011), hace una lista de herramientas que tiene el guionista para no caer en problemas de unidad, ritmo, cierre y significado; estas técnicas las propone desde sus estudios de guiones alternativos y desde otras series de recursos que propone Linda Aronson (2000).

En primera instancia se propone el uso de la conexión temática, esta consiste en encontrar un punto en común de todas las historias partiendo sobre un tema y sus diferentes puntos de vista, los cuales contará cada historia por separado partiendo desde una posición diferente sobre una misma cuestión. La conexión temática sirve para solucionar problemas de unidad y significado.

Pero éste no es único punto de contacto existente, también se puede dar por una conexión geográfica o física: donde las historias suceden en un mismo lugar, o en

espacios que contrastan entre sí, mejorando los problemas de unidad; se encuentra también la conexión social: que recurre a grupos sociales, por similitud o contraste, para enfocar los diferentes relatos, mejorando problemas de unidad y significado; por otra parte existe la conexión por límite temporal: “muchas películas utilizan el límite del tiempo para dar mayor sentido de unidad y cierre. Por ejemplo: historias de fin de milenio, historias de los tres días anteriores a la colisión de un cometa con la tierra” (Del Teso, 2011, p, 223).

Otra herramienta que el guionista puede utilizar es la utilización de personajes facilitadores, estos ayudan a facilitar el ritmo, puesto que son personajes no protagónicos que se relacionan con varios protagonistas de las diferentes historias, haciendo que el espectador naufrague entre ellas sin hacer un cambio brusco; este personaje no protagónico lleva al público de una historia a otra.

La utilización de eventos conjuntos consta de un hecho que acontece en todas historias, y que, generalmente, influye en la trama, por lo cual Del Teso (2011) aconseja que esta herramienta debería coincidir con un punto estructural en las historias, si tal caso se diera como un clímax en conjunto ayudaría a mejorar problemas de cierre. Advierte también que puede ser utilizado como punto de referencia para orientar al espectador sobre las líneas de tiempo, permitiendo mejorar la unidad, y si estos eventos se relacionan con la temática central mejoraría también el significado.

Otra herramienta es la utilización de secuencia de una historia que se funden en otras: aquí se presenta una conexión física entre dos o más historias, es un punto de contacto en común que sirve para pasar de una a otra, haciendo un salto casi imperceptible para el espectador ayudando a mejorar problemas de ritmo.

Una herramienta parecida a la anterior es la de eventos de una historia que afectan a otra: en esta ocasión los puntos de contacto entre dos o más historias, sirven para influir drásticamente en las otras historias “el protagonista de la historia uno es un ladrón que roba de un banco el dinero que el protagonista de la historia dos necesita para pagar

una deuda por la cuál está amenazado de muerte” (Del Teso, 2011, p. 224). Mediante este ejemplo se observa como el punto de contacto ya deja de ser únicamente físico, si no que son puntos de contacto que afectan la trama y el normal desarrollo de las otras historias, mejorando problemas de unidad y ritmo.

Finalmente está la utilización de giros para cambiar de historia: esta técnica consiste en cambiar el foco del espectador entre cada historia, saltando entre ellas en sus puntos de giro, o eventos inesperados, dejando una pregunta abierta y con ella la intriga, aumentando en el espectador el nivel de atención, permitiendo que al retomar la historia la conexión sea casi inmediata. Esta herramienta ayuda a resolver problemas de ritmo.

4.3 Análisis de películas con estructuras Secuenciales

Crazy And Stupid Love, Glenn Ficarra, John Requa (2011) es un ejemplo de las películas secuenciales en paralelo (ver cuerpo C, tabla 4, página 29). Este relato de cinco protagonistas es posible contarla gracias a las diferentes técnicas que usan para crear puntos de conexión entre cada micro historia, que por su característica paralela sólo se ve lo que acontece en una sola historias, ya que el tiempo no puede retroceder el espectador no puede saber que pasa en todas las historias a la misma vez.

Desde la trama se puede observar una conexión temática entre todos los protagonistas, ya que todas las micro historias hablan sobre el amor, trata sobre el amor; cada uno de los protagonistas, según la etapa de su vida y el momento en que se encuentran, van tomando decisiones que los alejan y acercan a vivir al máximo este sentimiento por el cuál todos luchan por vivir. Sin duda la conexión temática de las micro historias en el relato es el amor: la historia de Cal habla sobre el amor en pareja, cómo debe alimentarse a diario la relación con la esposa; Robbie habla de ese amor inocente de la niñez; Jessica muestra un amor platónico, Jaccob muestra un amor libertino; mientras que Hanna muestra el amor en la etapa post universitaria, donde se busca una relación estable para toda la vida.

Otra conexión usada es la conexión física, es una historia que pasa en una misma ciudad, ayudada por la conexión social entre los protagonistas, ya que algunos de ellos hacen parte de la familia Weaver, como miembros o personas cercanas; un punto de conexión física es el bar donde Cal y Hanna conocen a Jaccob.

Esta historia también utiliza el recurso de los personajes facilitadores, que ayudan a unir los diferentes mini relatos, por ejemplo: el padre de Hanna es amigo de Cal, la maestra de la escuela de Robbie es la amante de Cal.

Otra técnica que utilizó es la de eventos conjuntos: por ejemplo en el jardín de la casa, cuando Cal quería reconquistar a su esposa, se juntaron todos los protagonistas, generando una disputa entre ellos, la cuál hicieron un punto en común en todas las historias como el segundo punto de giro. Otro evento fue el clímax, el cuál sucedió el día de graduación de la escuela de Robbie, allí todos estaban presentes, y ese hecho donde Cal muestra su punto de vista sobre el amor y el alma gemela, repercute en todas las historias de amor.

Saw II (2005) de Darren Lynn Bousman es una historia secuencial lineal, la cual cuenta dos historias, la primera de Eric un policía corrupto que debe rescatar a su hijo del secuestro de John; y la segunda historia trata de un grupo protagonista, ocho delincuentes secuestrados en una casa, que respiran un veneno mortal y cuentan con pocas posibilidades para sobrevivir (ver cuerpo C, tabla 5, página 34). Esta última historia de contarse solamente en la película, sin tener en cuenta el relato de Eric, podría considerarse parte del segundo grupo de estructuras alternativas de Linda Aronson (2000) denominada historias con múltiples protagonistas. Sin embargo la unión de los protagonistas hace que se convierta en una historia secuencial ya que en un plano se observa la estructura de Eric y en otro la del grupo, conviviendo ambas historias dentro de la línea de tiempo.

Estas historias están conectadas temáticamente ya que ambas dan cuenta del valor de la vida y de la supervivencia, geográficamente los protagonistas están en la misma ciudad,

y el grupo protagonista se encuentra encerrado en la misma casa, todos juntos. Los protagonistas tiene la conexión social por medio del policía Eric, ya que este ha metido a todos los delincuentes del grupo en la cárcel, y al único que no encarcelo fue a su propio hijo, un joven criminal, pero este también hace parte del grupo secuestrado.

En este film también se observa una conexión temporal ya que el grupo protagonista cuenta con menos de dos horas para sobrevivir al gas toxico que invade la casa, en este conteo regresivo es mismo tiempo que tiene Eric para descubrir el plan de John, salvando así a su hijo de una muerte segura, ya sea por el gas o porque los otros miembros del grupo lo asesinen.

Café de flore (2011), de Jean-Marc Vallée, pertenece a la estructura secuencial no lineal, pues sus constantes saltos en el tiempo de las historias individuales, cuentan de manera desordenada, cronológicamente hablando, la situación de cada protagonista, exigiendo un gran rango de construcción de cada historia y los hechos que van afectando los diferentes puntos estructurales (ver cuerpo C, tabla 6, página 37). Es una historia que habla sobre el amor y la obsesión, cómo las decisiones que se toman en esos momentos repercuten en la vida de los protagonistas: Jacqueline, Carole y Antoine.

De las técnicas propuestas por Aronson (2000) para contrarrestar problemas de ritmo, unión, cierre y significado se pueden destacar las siguientes: la conexión temática, dada por el amor, se observa en Jacqueline una obsesión por su hijo amor que la enceguece y la hace tomar malas decisiones; en Carole se observa como este sentimiento la hace priorizar la felicidad y bienestar de la otra persona por encima de sus caprichos; y finalmente en Antoine se observa un amor que lucha contra todo al encontrar a su alma gemela.

La conexión geográfica está dada por contraste puesto que la historia de Jacqueline se desarrolla en la década de 1960 en Paris, mientras que la de Antoine y Carole se da en Montreal, desde 1986 hasta la actualidad.

Los personajes facilitadores entre Antoine y Carole son las hijas que tuvieron juntos en su relación pasada, estas van de casa en casa visitando a sus padres, otro personaje facilitador es la médium que conectaba los sueños que atormentaban a Carole con el desarrollo de la historia de Jacqueline. Para la conexión de las historias el director también uso diferentes *leitmotiv* para unir las historias, como la canción favorita de los protagonistas: Café de flore.

También se destaca la utilización de giros para cambiar de historias dejando de contar una en un momento dramático para contar la otra, de esta manera las historias fueron avanzando. Por ejemplo cuando Jacqueline se entera que su hijo se enamora de su amiga se pasa a la escena donde Antoine le cuenta a su ex esposa que se va a casar.

4.4 Estructuras con protagonistas múltiples

Otro modelo estructural que permite contar más de una historia, con más de un protagonista en un mismo guión, es el de las estructuras de múltiples protagonistas propuestas por Aronson (2000), que también podrían llamarse estructuras de protagonismo grupal, ya que el termino puede tender a confusión porque en las estructuras secuenciales también hay protagonistas múltiples, interdependientes entre sí. Este modelo de Aronson, se caracteriza porque hay un grupo protagonista de la historia, y esto se remite a que los personajes que lo conforman tienen un rango de protagonismo similar en cuanto a la importancia dramática de la historia. “A medida que cada uno desarrolla su historia individual, cuenta una parte de la historia grupal. Correctamente utilizadas, las estructuras de múltiples protagonistas no interrumpen el relato cuando un miembro se sale del centro de acción y otro toma su lugar” (Del Teso, 2011, p. 225)

La estructura de este tipo de relatos es muy parecida a la del diseño clásico, con la variante mencionada de que es el grupo quién pasa por los diferentes puntos estructurales. Sin embargo, como advierte Aronson (2000) una característica que rompe la arquitecra es que a la historia grupal, en la línea de tiempo del guión final, se le

agregan fragmentos que van contando las historias individuales de cada miembro del grupo.

En este tipo de estructuras, la dimensión temporal principal es marcada por la historia grupal y generalmente tiene un orden lineal. Pero las historias individuales (la historia personal que nos cuenta cada miembro) puede o no estar en la misma dimensión de tiempo. En algunos casos, las historias individuales se generan dentro del período de tiempo de la historia grupal, y en otros, pueden desarrollarse por completo en otra dimensión de tiempo. Si no comparten la misma dimensión temporal, suele recurrirse al flashback, pero también puede utilizarse el flashforward o incluso el salto a un tiempo o realidad alterna. (Del Teso, 2011, p. 226)

El conflicto de las estructuras con múltiples protagonistas se basa en la supervivencia, literal o metafórica, del grupo, denominándolo como el macro de supervivencia (Aronson 2000), es decir, el resultado final del conflicto hace que el grupo triunfe o pierda, y con ellos está en juego la muerte del grupo, ya sea porque pierden la vida o porque se desintegra.

Bajo esta dinámica Linda Aronson (2000) distingue tres tipos de estructuras con múltiples protagonista: de misión, de reencuentro y de sitio, a lo cuál Del Teso (2011) analiza que lo que diferencia a cada una de estas subdivisiones no va en lo estructural, porque todas presentan la misma estructura, sino en su contenido, el tipo de conflicto y las características del grupo.

En la estructura de misión, la historia principal está enfocada en un grupo que tiene un objetivo que cumplir, por lo cual el conflicto dramático se centrará en los peligros que éste tiene en el cumplimiento de su deber, la tensión pasará en sí lograra o no llevarla a cabo (Aronson 2000). Es muy similar al llamado en el camino del héroe (Campbell 1992) pero ahora grupal, donde a los diferentes protagonistas se les asigna una misión que cumplir colectivamente. Advierte Del Teso (2011) que aquí los personajes pelean principalmente contra fuerzas antagónicas ajenas al grupo, abriendo un gran nivel de dinamismo debido a las acciones dramáticas presentadas en la línea externa.

Para Aronson (2000) los protagonistas miembros del grupo, al otorgarles la misión, pueden haberse conocido, o no, de antes; pero entre ellos se reconocerá la figura de un

personaje dominante, quién cumpliría el papel del líder del grupo tomando decisiones y haciendo que los demás cumplan sus ordenes; sin embargo este puede jugar en contra de la armonía grupal ya que puede haber discordancia con sus decisiones y acciones, otorgando cabida a conflicto dentro del grupo como el cambio de lealtades. Esto genera un impacto considerable en las historias individuales de cada uno de sus protagonistas, además pone en riesgo la pregunta activa central de este tipo de historias de sí el grupo alcanzará cumplir con su objetivo.

Finalmente Aronson (2000) dice que en caso de que los protagonistas integrantes del grupo se conocieran, las historias pasadas podrían afectar la supervivencia grupal. Por otra parte, si los protagonistas no se conocen de antes, las historias pasadas vividas por cada uno de ellos podrían afectarlos de tal manera que aún arrastran problemas o conflictos que les ocurrieron a cada uno de ellos antes de ser parte del grupo, en un pasado lejano o cercano.

La segunda estructura de múltiples protagonistas de reencuentro tratan exclusivamente de personas que se conocen desde el pasado, es decir que han compartido historias previas al punto de partida del guión; ahora éste tratará sobre el reencuentro tras una larga separación del grupo. Dice Aronson (2000) y Del Teso (2011) que la separación pasada se debe a problemas aún no resueltos; aunque también se puede considerar que la separación se debía a la finalización de ciclos sociales, como terminar el colegio, o también podría ser causada por el distanciamiento físico de cada protagonista que iba dirigiendo su vida hacia otros temas como el trabajo, la familia, o viajes motivados por un deseo personal. Sin embargo lo que sí tiene cabida en este tipo de estructura es que en el momento de la separación existían conflictos, en mayor o menor medida, que aún siguen abiertos en el momento del reencuentro. Dice Aronson (2000) que el reencuentro se da por un evento social como un matrimonio, la muerte de alguien, entre otros.

En este caso, a diferencia de la estructura de misión, el conflicto dramático pasa por la supervivencia metafórica del grupo, ya no se juega la vida y la muerte literal, sino la

integridad y conformación del grupo, o su desunión total; el centro del conflicto ya no pasará por agentes exteriores al grupo sino por conflictos interpersonales dentro de éste, los cuales deberán superar para responder a la pregunta activa centra: ¿Podrán el grupo permanecer unido resolviendo sus diferencias?. Advierte Del Teso (2011) que generalmente estas historias se desarrollan en pocas locaciones por lo que la dinámica visual es menos dinámica. Igualmente dice que el desarrollo de las historias individuales pueden plantearse y resolverse en el presente, o estar planteadas desde el pasado.

Finalmente se encuentran las estructuras de múltiples protagonistas de sitio: se trata de un grupo atrapado literal o metafóricamente, de ésta manera el conflicto se basa en si el grupo puede liberarse de aquello que amenaza su supervivencia, igualmente literal o metafórica. El grupo puede estar en un lugar determinado encerrado, o puede verse atrapado por leyes o convenciones sociales. Dice Del Teso (2011) que si el espacio en que se encuentra atrapado es amplio, como una ciudad o una isla, el dinamismo visual será alto; pero si el espacio es pequeño, como una habitación, tendrá un dinamismo bajo. Los protagonistas del grupo podrían o no conocerse de antes.

Linda Aronson (2000) propone también una serie de técnicas específicas para la creación de estructuras de múltiples protagonistas, las cuáles dice Del Teso (2011) que pueden ser combinada con las herramientas de las estructuras secuenciales, logrando una mayor conexión que evite los problemas de unidad, ritmo, cierre y significado. Por ejemplo en las historias individuales podrías estar conectadas temáticamente, donde cada protagonista es un versión diferente de un determinado rol o tema, por ejemplo si todos los protagonistas fueran doctores cada uno sería un rol particular de la profesión con sus conductas y pensamientos.

La primera herramienta en la estructura de múltiples protagonistas es el desarrollo de historias por separado: se trata de hacer las historias individuales por separado a la historia grupal, siguiendo la línea del diseño clásico, donde en cada relato individual habría un protagonista y conflicto principal, pero en la historia que pasa por cada uno de

los puntos estructurales es el grupo quién desarrolla el papel protagónico. Ésta técnica es aplicable a los tres tipos de estructuras de múltiples protagonistas.

Otra técnica es la que Linda Aronson (2000) llama como marco de supervivencia: la cuál consiste en enfocar el conflicto dramático en el saber si el grupo logra sobrevivir o no; en otras palabras es enfocarse en la pregunta activa central propuesta por Del Teso (2011): ¿Podrá sobrevivir a los peligros de la misión?, ¿Podrá el grupo sobrevivir a sus conflictos internos? ¿Podrá el grupo sobrevivir al encierro?.

Muy similar a la estrategia de las estructuras secuenciales, las de múltiples protagonistas tiene como herramienta la búsqueda de puntos de conexión: los cuáles buscan unir las historias individuales en un termino de unidad temática, geográfica, social o temporal. Incluso cada historia y protagonista podría ser una versión diferente sobre algo, es decir, representar un punto de vista diferente sobre un tema o un tipo, ésta técnica recibiría el nombre de miembro en torno a un tipo. Un ejemplo sería si los protagonistas tuvieran una misma profesión o condición, y cada uno de ellos tendrá su manera particular de actuar desde su posición.

Una herramienta importante que debe aplicarse de manera correcta y clara en las historias con múltiples protagonistas es la del establecimiento temprano del grupo como protagonista, de esta manera el espectador comprenderá rápido que es lo que le están narrando, dejando en claro que la historia trata sobre un grupo y no sobre un protagonista en particular; esta labor debe comenzar mostrando la normalidad del grupo, las condiciones como es conformado.

La utilización del arquetipo del héroe sería una técnica aplicable a las estructuras de misión, sólo que en vez de aplicarse en un protagonista central, se enfoca en el grupo, siendo éste el que recorrerá la estructura. Otra técnica aplicable a las tres subdivisiones de la estructura es la del desarrollo de líneas internas, enfocándolas en relación con la historia y el conflicto, así no se perderá tiempo en peleas del pasado que no afectan a la historia central.

Finalmente se observa en Linda Aronson (2000) una propuesta de técnicas aplicadas sobre protagonistas y personajes específicos: en primera instancia se destaca la utilización de un personaje dominante, el cuál se destaca sobre los demás convirtiéndose en el líder del grupo tomando decisiones y haciendo que los demás le obedezcan o lo sigan, esto genera en el grupo ciertos conflictos como desacuerdos, deslealtades, surgiendo un problema interno entre ellos; otra técnica es la utilización de un forastero: esta se refiere a la utilización de un personaje que no hace parte del grupo, por lo cuál tampoco es un protagonista, pero sí como dice Pablo Del Teso, ayuda a redefinirlo al desafiando sus creencias o valores que lo componen; Finalmente se encuentra la técnica del traidor interno, se refiere a la utilización de un integrante del grupo que se revela contra el protagonista dominante y trata de sabotearlo, generando un fuerte conflicto interno en el grupo.

4.5 Análisis de películas con estructuras de protagonistas múltiples.

Armageddon (1998) de Michael Bay, es una película de estructura de múltiples protagonistas de misión, aquí a los mejores astronautas y los mejores perforadores de suelo del mundo se les asigna la tarea de destruir un gran asteroide que chocará con la tierra, acabándola por completo (ver cuerpo C, tabla 7, página 41). Literalmente el grupo lucha por sobrevivir de la destrucción total, la historia comienza en la tierra, en sus vidas cotidianas de explotación de suelos, continua en las inmediaciones de la NASA, luego en la nave, el espacio exterior, la luna y el meteorito, lugares que aportan el gran dinamismo visual de la película de este tipo de conflictos de misión.

Algunos miembros del grupo se conocen de antes por que comparten trabajo, está el grupo de excavadores y el grupo de NASA, por lo cuál hay varios conflictos internos entre ellos que viene del pasado, por ejemplo Harry tiene una gran diferencia con A. J p de acuerdo que él sea el novio de su hija. Además de estos conflicto también se generan

otros con las personas del grupo que recién se conocen entre sí, deben manejar los egos y las diferentes formas de trabajo que tienen cada uno de ellos.

Este film utiliza las siguientes herramientas para contrarrestar problemas de unidad, ritmo, cierre y significado: el marco de supervivencia se da en si el grupo puede sobrevivir a los peligros de la misión, por ejemplo en cada conflicto que tienen con las naves, el aterrizaje en la base rusa, el aterrizaje en el lugar erróneo, la activación de la bomba, entre otros problemas.

Desde el catalizador, que es la ordenanza de la misión, se establece que los involucrados en esa labor es el grupo completo, el cuál trabaja y se prepara para cumplir con el objetivo único de insertar la bomba dentro del asteroide.

El desarrollo de la línea internas sobresalen sobre los líderes de los grupos, por una parte está el coronel Willie quién de desconfiar en el trabajo del equipo de perforadores termina arriesgando su vida, desactivando la bomba, y confía en ellos, de tener un gran Ego pasa a trabajar en equipo; por otra parte está Harry, el líder de los perforadores de suelos, este tiene una gran desconfianza por A.J, el novio de su hija, además es un padre descuidado que no le importa lo que piensa ella, finalmente sacrifica su vida para que A.J viva, se case con su hija y la cuide por él, antes de morir se abre a ella y le dice que la ama.

Una técnica usada es la del arquetipo del héroe, el grupo como héroe estando en su cotidianidad recibe el llamado a la aventura, salen de casa, se preparan y adquieren conocimientos, se les otorga las herramientas para cumplir con su tarea, cruza los umbrales, se enfrentan al enemigo y regresan a casa victoriosos.

El policía Willie se convierte en el personaje dominante del grupo, ya que por su experiencia y su alto rango militar está capacitado para dar ordenes y tomar decisiones, sin embargo su liderazgo se ve afectado por Harry, quién le recrimina sobre sus malas decisiones, aunque este no alcanza a ser un traidor interno puesto que no quiere deshacerse del policía, lo que desea es hacerlo entrar en razón. Harry podría compartir el personaje dominante con Willie ya que este por su experiencia, y por ser el líder del

grupo de excavadores, tiene el suficiente poder para tomar decisiones en torno al trabajo. *Grown Ups* (2010) de Dennis Dugan cuenta una historia de protagonistas múltiples de reencuentro, su trama pasa por una reunión donde se encuentran ex compañeros de clase con el objetivo de revivir esos antiguos momentos de diversión (ver cuerpo C, tabla 8, página 42). La reunión se suscitó debido a la muerte de su antiguo técnico del equipo de básquetbol, con el que fueron campeones en la liga del colegio. El conflicto se da en cómo ellos pueden superar los diferentes conflictos, entre ellos, sus respectivas familias, y los ex rivales del colegio para poderse volver a divertir como antes.

Después de la graduación el grupo se separó y cada integrante eligió su propio camino y desarrolló diferentes aptitudes, todos conformaron su propia familia.

El film usa diferentes técnicas para dar sentido de unidad, cierre, ritmo y significado a la historia; se observa que cada integrante del grupo tiene su propia historias y conflicto, además desarrollan sus propias líneas internas, por ejemplo Lenny es un hombre importante en la industria de Hollywood, a pesar de tener todas las comodidades se ve frustrado al ver como su esposa está interesada más en lo banal y sus hijos se ven consumidos por la tecnología y grandes privilegios económicos, pero al final de la película se observa como su esposa y sus hijos aprenden a divertirse compartiendo en familia con las simples cosas de la vida; Eric es un hombre de negocios que se avergüenza de su familia, pues su hijo de cuatro años aún bebe del seno, además le da pena que lo hayan despedido de su trabajo y finge ante sus amigos ser un hombre importante, Eric para no estar en el hogar huye a casa de su madre a escondidas. Finalmente logra superar todos estos problemas; Kurt es un amo de casa vive con sus dos hijos, su esposa nuevamente embarazada y su suegra, su esposa le falta el respeto como hombre, pero al final lo reconoce como tal y equiparan las cargas; Rob ha tenido tres esposas y tres hijas, además su actual esposa es 30 años mayor que él, desea compartir más momentos con ellas para conocerlas mejor y recuperar el tiempo perdido; finalmente Marcus es un soltero promiscuo, de todos es el que tiene la vida más tranquila y despreocupada,

desea compartir tiempo con sus amigos, aunque sus antecedentes lo culpan de acostarse con las hijas de Rob pero al final logra solucionar el problema mostrando lealtad hacia su mejor amigo.

El marco de supervivencia que une a todos los protagonistas está dado en saber si el grupo puede resolver todos los problemas y permanecer unidos, divirtiéndose como lo desean. Además todos los protagonistas están unidos temáticamente, pues todas las historias hablan de la familia y la diversión, finalmente se observa que comparten el mismo tiempo espacial y temporal, lo cuál permite desde el inicio establecer que todos hacen parte del mismo grupo protagonista, del cual trata la historia.

Otra técnica a la cuál se recurrió fue la de creación de miembros en torno a un tipo: todos los protagonistas crearon su propia familia, y son una variación de diferentes tipos de adultos: por una parte está Lenny, un hombre rico y consentido; Eric es obeso y goloso; Kurt vive dominado por su esposa; Rob tuvo tres matrimonios fallidos y ahora se encuentra con una esposa vieja, mucho mayor que él; y Marcus es un adulto desordenado que lleva una vida ligera.

Finalmente otra herramienta utilizada es la de denominar a un personaje dominante, en este caso Lenny es el líder del grupo, el capitán del equipo, quién toma decisiones importantes y termina los conflictos, como en el clímax fue quien terminó con el partido de básquet hasta el final, tomando la decisión de fallar en el tiro, pues consideraba que todo ya había aprendido lo valioso de la vida, otorgándole la sensación de victoria al grupo rival para así cerrar con esa disputa.

El método (2005) de Marcelo Piñeyro, pertenece a las estructuras alternativas de múltiples protagonistas de sitio (ver cuerpo C, tabla 9, página 44).; los integrantes son ejecutivos aspirantes a un gran puesto de la empresa Dekia, los cuáles asisten a su última entrevista de trabajo y se encuentran con la sorpresa de que hay más preseleccionados y entre ellos competirán por el puesto, siendo encerrados en la

empresa; ellos no se conocen, aunque la excepción son Carlos y Nieves, quienes en su pasado tuvieron una relación cercana.

El conflicto del grupo pasa por saber si ellos lograrán liberarse de ese encierro pasando las pruebas, el catalizador se da cuando ellos quedan encerrados en la empresa, compartiendo el mayor tiempo en la sala de juntas, por tal motivo la dinámica visual de la película es poca,

Las técnicas que se pueden destacar en este film para contrarrestar problemas de unidad, ritmo, cierre y significado son las siguientes: el macro de supervivencia metafórico del grupo, basado en sí podrán salir victoriosos del encierro; conectados entre sí por su deseo de ser contratado por la empresa Dekia, asistiendo a la empresa con el mismo fin; desde el catalizador se deja claro que el protagonismo será dado al grupo en sí, pues todos ellos tienen el mismo objetivo, y carecen de la misma información sobre la prueba.

Los aspirantes son un prototipo diferente de ejecutivos: Nieves, una joven y preparada mujer; Fernando, egocéntrico y duro; Ana, una indecisa pero oportuna en los momentos donde necesita tener la ventaja; Enrique, un ejecutivo inseguro que no soporta trabajar con presión; Carlos, es estratégico y analizador; Julio, es líder y altamente capacitado para el trabajo; y finalmente Ricardo, quién resulta ser el infiltrado del grupo, puesto que hace parte de la empresa.

Capítulo 5 Aportes hacia la estructura y la Trama

5.1 El punto de ataque activo y el falso objetivo

Toda historia tiene punto inicio, una situación donde se arranca a contarla. Se habla del punto de ataque al momento elegido por el realizador para comenzar a contar su historia (Egri 1965); este punto de ataque incita al espectador a insertarse dentro de la historia desde su situación inicial. Lajos Egri (1956) destaca que un drama puede comenzar exactamente en el punto donde un conflicto conducirá a una crisis, donde un personaje haya alcanzado un punto decisivo en su vida, puede comenzar en una resolución que llevará a un conflicto; dice que un buen punto de ataque es la aparición de algo vital que pone en peligro al principio del drama.

Contrario a la anterior premisa Robert McKee (2008) habla que no necesariamente el guión debe comenzar desde su primer acontecimiento importante, lo cuál remite a pensar que el momento para iniciar la película podría ser con la normalidad del personaje, incluso podría ser una situación que mezcle y cuente ambas cosas al tiempo, el personaje en su cotidianidad y el ataque a éste. Lo importante para el guionista en este debate es encontrar su mejor punto de ataque para comenzar la historia, pensando en qué será lo primero que verá el público a la hora de levantarse el telón, cuál será esa primera imagen o situación con la que el espectador comenzará a vivir el desarrollo del relato. Lo que si es indispensable es que este punto de ataque contribuya a la trama, tengo un propósito.

Suponiendo que el guión comenzará mostrando la cotidianidad del personaje, específicamente al protagonista en un mundo equilibrado sin presión alguna, fuera de lo normal, McKee (2008) pregunta por cómo poner en marcha esa historia, recurriendo al uso de un acontecimiento crucial que saque al protagonista de su normalidad, a este elemento lo llamaría como el incidente incitador, lo que en *Del Teso* (2011) se observa como el catalizador. “Cuando se produce un incidente incitador, debe tratarse de un acontecimiento dinámico y completamente desarrollado, y no algo estático o vago”

(Mckee, 2008, p.145), es decir, es la aparición de algo que cambia radicalmente el equilibrio de fuerzas en la vida del protagonista.

Cuando una historia comienza, su protagonista vive una vida que está más o menos equilibrada. Tiene éxitos y fracasos, altos y bajos. ¿Y quién no? Pero la vida la tiene relativamente controlada. Entonces, quizá de repente, pero siempre de forma decisiva, se produce un acontecimiento que altera de manera radical ese equilibrio, la carga del valor que tenga la realidad del protagonista oscila hacia lo positivo o hacia lo negativo. (Mckee, 2008, p. 146)

Aquí se observa dos maneras diferentes de comenzar el relato, en caso tal de que se inicie con la normalidad del protagonista, iniciando con una normalidad positiva o una negativa, aquí el incidente incitador cambiaría ese estado haciéndolo pasar de positivo a negativo, o de negativo a positivo; sin importa a que rango pase este estatus desequilibrado trae consecuencia conflictivas al protagonista y es donde éste decide reaccionar. Aunque hubiera una negación de acción por parte del personaje protagónico esa decisión de no hacer nada es una reacción (Mckee 2008), aunque negarse a actuar no dura mucho tiempo, porque cada vez recibirá más presión para hacerlo.

En el punto de ataque que respondería a como iniciar la narración de una historia, se tiene estas maneras, iniciándola desde un evento que conduzca al protagonista a una crisis como lo indica Egri (1965), lo cuál serviría como un gran gancho de acción y un dinamismo que atrape al espectador en el drama del protagonista. También estaría desde un breve desarrollo de una normalidad, sea positiva o negativa, hasta que sucede el incidente incitador (Mckee 2008) o el catalizador (Del Teso), haciendo que el valor del estado inicial gire completamente; esto ayudaría a conocer más al personaje, en su contexto y en su forma de relacionarse, ayudando a la comprensión de su línea interna, comparando el arco dramático (Del Teso 2011) que este tuvo a lo largo de la historia.

Sin embargo estas no son la únicas maneras posibles de iniciar un relato; en *How To Train Your Dragon I* (2010), se observa al protagonista Hipo luchando por conseguir el objetivo de cazar y matar a un dragón para ser reconocido como un verdadero vikingo y pertenecer a su clase, aparentemente es el deseo que el protagonista tendrá a lo largo de

la película formulando una primera pregunta ¿Podrá Hipo atraparlo?. Sin embargo con el correr de los primeros quince minutos se observa que todo esto hacia parte de la normalidad de Hipo, y el no poder asesinar al dragón que capturo, y al no querer contárselo a su pueblo para protegerlo, haciendo que su primer objetivo sea falso porque no es lo que el realmente desea, aunque en ese momento no lo sabe pero lo descubrirá a la hora de enfrentarlo surgiendo una fuerza mayor que lo encamina hacia su verdadero deseo. (ver cuerpo C, tabla 1, página 17)

Este falso objetivo lo llevará a encontrarse con el catalizador de su historia, el cuál cambia su normalidad y le otorga un verdadero deseo de proteger a los dragones para mostrar que ellos y su pueblo pueden vivir en paz, y luchará hasta llevarlo a las últimas consecuencias.

Contrario a la historias donde la normalidad es pasiva, porque el protagonista no tiene ninguna urgencia de concretar un deseo dramático, se observa en *How To Train Your Dragon I (2010)* una historia con un punto de ataque activo o normalidad activa, donde el protagonista estaba luchando para alcanzar un falso objetivo, el cuál lo conducirá a encontrarse con su catalizador, revelando su verdadero deseo.

La utilización de esta técnica en el punto de ataque ayuda a que el espectador tenga un gancho de atracción inmediato donde entra de lleno al objetivo inicial que muestra el protagonista que, aunque sea falso, está luchando para conseguirlo; también ayuda al público a visualizar el arco dramático del protagonista que inicio luchando por algo banal, en este caso el reconocimiento, y finalizo con un cambio de personalidad más esencial en su vida.

En las estructuras secuenciales, debido al poco tiempo que cada historia tiene para desarrollarse individualmente, usando la estructura clásica simplificada o truncada, la normalidad no se muestra de un modo tan prolongado como para empezar con una normalidad activa hasta el catalizador. Pero si se puede recurrir al falso objetivo que al

protagonista alcanzarlo de da cuenta que estaba buscando algo más trascendental en su línea interna, aunque en la línea externa haya luchado por ese falso objetivo.

Por ejemplo en *Love Actually* (2003) se observa la historia de Bill, un ex cantante popular que en su línea externa lucha constantemente por agradarle nuevamente sus seguidores y alcanzar la fama perdida, de ésta manera graba un canción que compite por ser la número uno del día de navidad, y en cada oportunidad Bill adopta su particular carácter para dar de que hablar e ir originando más reconocimiento y rating; al alcanzar su objetivo en el día navideño a recobrado tanta popularidad que es invitado a diferentes eventos, sin embargo tras alcanzar este objetivo se da cuenta que lo que el realmente estaba buscando era un amor verdadero y menos banal, reconociendo este tipo de afecto en la larga amistad que ha tenido con su manager, el cuál estuvo con él en los buenos y malos momentos de su carrera. Al revelarse éste trascendental objetivo en el epílogo Bill lo busca para expresárselo finalizando con un gran abrazo cerrando la historia de su línea interna, por la cuál paso el verdadero deseo. (ver cuerpo C, tabla 2, página 19)

Con esta técnica del falso objetivo en las historias cortas, expresadas en las estructuras secuenciales se puede ayudar a corregir los problemas de cierre y significado.

5.2 La historia madre en las estructuras secuenciales

Entre las técnicas para contrarrestar problemas de unidad, ritmo, cierre y significado en las estructuras secuenciales, propuestas por Del Teso (2011), hay varias técnicas que combinándolas, restando y sumando algunas de sus leyes da como resultado otra técnica que sería de gran utilidad en este tipo de estructura. Por un lado está la utilización de personajes facilitadores, donde las figuras no protagónicas se relacionan con dos o más historias diferentes; y por otra parte está la técnica de historias que se fundan en otras, las cuales conectan imperceptiblemente el cambio de una a otra; y finalmente la utilización de eventos de una historia que afectan a otra, donde el accionar de una afecta directamente la línea externa de la otra.

En *Crazy, Stupid, Love* (2011) el guionista Dan Fogelman utilizó al protagonista Cal Weaver como epicentro común de todas las tramas; además Cal era el protagonista de su propia historia, pero al tiempo era el antagonista de la historia de su hijo Robbie, y de la de su amigo Jacob (ver cuerpo C, tabla 4, página 29). De las tres micro historias, la de Cal es la más estructurada, con esta se abre la narración y tiene más desarrollo antes de la aparición de la historia de Jacob y Robbie, convirtiéndose en la principal del macro relato ocupando el mayor tiempo en el guión sobre las otras.

Mediante el desarrollo del conflicto que enfrenta Cal, tras descubrir que su esposa lo engaña y quiere el divorcio, se presenta a Robbie, su hijo, y a Jacob, su amigo; entre estos tres se presenta un alto rango de proximidad que facilita al espectador el armado del rompecabezas que se comenzará a presentar de ahí en adelante. Con esto se quiere decir que entre más próximos socialmente sean los protagonistas de las diferentes historias, más rango de referencialidad se tiene sobre ellas, solucionando problemas de unidad.

Carl empieza a transitar entre las otras historias, haciendo el papel de personaje facilitador aún siendo un protagonista, con esto se solucionan problemas de ritmo, ya que cuando la trama de Carl funde con otra, o un evento de éste protagonista afecta a otro, el pasaje entre las historias no se hace tan brusco porque tenemos tres protagónicos tan próximos que cuando vemos a uno pensamos en el otro, conectando las historias como si fuera una sola unidad; esto pasa en la historia de Cal y de Robbie. Todo lo que le pasó al padre complicó el objetivo de su hijo, pues la niña que ama tenía a Cal como su amor platónico, y vio en la separación matrimonial de éste la oportunidad perfecta para intentar seducirlo, afectando cada vez más el deseo de Robbie.

Por otra parte Cal al conocer la vida de su amigo Jacob se opone rotundamente a que su hija lo tenga como novio, sí éste no hubiera tenido el conflicto con su esposa nunca hubiera ido al bar de la manera en que lo hizo y por ende no lo hubiera conocido, así que

al momento de que su hija se lo presentara no tendría una razón como para no aceptar esa relación.

Se observa que la historia de Cal es fuente primordial de la de los otros protagonistas, no solo ayuda a transitar entre ellas, como un personaje facilitador, sino que las afecta dramáticamente. Por esta razón se podría decir que Cal es el protagonista de una historia madre, que además de hacer surgir otras historias las transita, además juega un papel importante en el cierre de las otras historias. Es tal el efecto de esta historia madre en su relación con todo el relato, que pareciera que la narración cuenta una única historia.

El uso de una historia madre podríamos decir que tiene a una historia que sobresale por encima de otras por contar con una mayor estructura y estar más tiempo presente en el relato. Usa protagonistas próximos entre sí socialmente que sirven como personajes facilitadores y al tiempo la historia de estos tiene una implicancia mayor en la otras, dramáticamente hablando. Debido a su alto rango de proximidad tendrán altos puntos de contacto que permiten pasar de una historia a otra fácilmente. EL uso de la historia madre facilita a prevenir problemas de unidad, ritmo, cierre y significado.

5.3 Estructura de grupo protagonista como auto destructor

Como bien dice Lina Aronson (2000) una de las características principales de las estructuras alternativas con múltiples protagonista es que se maneja el conflicto dramático sobre la pregunta de sí el grupo podrá sobrevivir, literal o metafóricamente, a los obstáculos internos o externos que se le presenta; según esto abarcaría tres posibilidades de contar estas historias: Protagonistas múltiples de misión, de reencuentro y de sitio. Bien dice Del Teso (2011) que la diferencia entre estas tres subdivisiones no pasa por un cambio de estructura, sino por el manejo de conflictos diferentes, las características del grupo cambian al igual que las técnicas que se pueden aplicar en cada uno de ellos.

¿Qué pasaría si hubiera un grupo protagonista que no tiene como objetivo sobrevivir sino aniquilarse?. El grupo ahora debería luchar para auto destruirse literalmente, bien sea con la muerte de cada uno de sus integrantes o por la expulsión del grupo que tiene tal objetivo; aquí ya la mecánica no pasaría por permanecer unido sino en que cada uno de sus integrantes, protagonistas, deberá romper con él, buscando la salida del grupo para diferenciarse y sobrevivir, o ganar algo que sólo una persona del grupo podía conseguir.

En la película *Saw II* (2005), de Darren Lynn Bousman, se podría enfocar solamente en la historia de un grupo protagonista, ocho personas, que se encuentran encerradas en contra de su voluntad, respirando un químico que los va asesinando lentamente, ellos deberán encontrar un antídoto para su salvación personal (ver cuerpo C, tabla 5, página 34).

Los participantes pasarán unas series de pruebas las cuales van eliminando uno por uno, al tiempo que entre ellos buscan la manera para destruirse. Sí bien el grupo se enfrenta a un conflicto dentro de los integrantes del grupo, también pelean por un conflicto externo, que es el descubrir quién los colocó allí en contra de su voluntad, y más importante aún, salir vivos sin importar el cómo, así tengan que pelearse y asesinarse entre ellos mismo.

Este tipo de estructura de grupo como auto destructor mezcla un poco de las tres categorías de Linda Aronson (2000): de misión porque hay una ordenanza dada, se deja en claro la única manera de que haya un, o varios sobrevivientes, a todo el grupo se le otorga la tarea de sobrevivir pero sólo unos cuántos podrán hacerlo, esto deja una pregunta latente durante todo el relato, o la pregunta activa central propuesta por Del Teso (2011), ¿Quién o quienes podrán sobrevivir?.

También posee características de la estructura de sitio ya que aquí los participante se verán atrapados literalmente en un espacio, y dependiendo del tamaño de ese espacio y sus características particulares la película tendrá un dinamismo visual alto o bajo; no es lo mismo que los protagonistas se encuentren atrapados en una gran habitación o una casa estática, a que se encuentren atrapados en una isla con diferentes niveles de locación en la playa, el bosque, las cuevas, el mar, un lugar subterráneo, entre otros. Incluso una

casa podría tener diferentes espacios en sus habitaciones como sí al abrir una puerta se entrará a dimensiones diferentes, o a espacios que rompan con la quietud de la casa misma; todo depende de las características y leyes que rijan al lugar en el que se encuentra el grupo atrapado, de esa manera la historia tendrá un dinamismo visual alto o bajo.

Al igual que las estructuras de sitio, el grupo se encuentra atrapado, sólo que en esta oportunidad obedece exclusivamente a un encierro físico el cuál no está diseñado por el azar, sino por un antagonista que los reunió estratégicamente en ese lugar donde lucharan entre sí, pero al mismo tiempo cooperarán para buscar pistas y pasar obstáculos juntos, donde se necesitan mutuamente.

Finalmente el grupo como auto destructor podría tener la característica de protagonistas múltiples de re encuentro, sí algunos de sus participantes se conocieran de antes y tuvieran diferencias aún no resuelta que implicarán directamente en la trama y el conflicto. Este principio de reencuentro podrá oscilar en una delgada línea de contacto en el pasado, por ejemplo sí dos o más protagonistas tuvieron el más mínimo contacto o relación anterior, pero que en el presente de la historia no lo recuerdan; aquí ellos deberán unir cabos sueltos e investigar que relación tienen entre sí, donde las respuesta los conducirá a tener una evolución en el conflicto a su favor.

Por tal motivo los relatos de grupo auto destructor puede recurrir a las técnicas propuestas por Aronson (2000) para contrarrestar problemas de unidad, ritmo, cierre y significado. Por ejemplo en el trabajo de la líneas individuales por separado, por ejemplo en *Saw II* (2005) las líneas de Amanda y de Daniel están más desarrolladas por lo cuál ofrece más información sobre ellos dos logrando ver una evolución en su arco dramático: Amanda deja su vida de drogadicción y Daniel empieza a rechazar su pasado delincencial.

La utilización del macro de supervivencia pasaría ahora a enfocarse en quién o quienes

podrán sobrevivir y cómo lo harán, ya que cada protagonista toma sus propias decisiones aunque por momentos pareciera que hubiera un líder.

El establecimiento temprano del grupo como protagonista es necesario para que el espectador sepa sobre quién o quienes tratan la historia, sin embargo dentro del grupo podría existir la presencia de algunos personajes de menor importancia que no serían protagonistas de la historia, pero que sí ayudarían a los protagonistas a comprender las leyes del lugar en que se encuentran atrapados.

A estos integrantes del grupo se les puede denominar como personajes de carnada, ellos cumplirían la tarea del sacrificio donde por su desconocimiento caen en trampas o realizan acciones que los llevan a la muerte, y así los protagonistas empiezan a conocer la dinámica que deben adoptar para poder sobrevivir. Por ejemplo en *Saw II* (2005) un personaje tiene una llave con una nota que dice no utilizarla en la puerta de la habitación, pero el personaje la utiliza provocando que una trampa se active y muere. Estas acciones de los personajes carnada advierten a los protagonistas sobre los peligros que lo rodean.

Otra técnica crucial para evitar problemas de unidad y significado, es la creación de miembros en torno a un tipo, en *Saw II* (2005), los miembros del grupo implicado en la supervivencia han estado en la cárcel, todo se han movido al margen de la ley, está el maleante experimentado, que reconoce sus errores y no quiere caer nuevamente en ello, está el delincuente novato que al verse rodeado el mundo en el que quiere meterse se arrepiente, hay una ex drogadicta que fue arrestada injustamente y desea venganza de la ley y un malhechor que actúa sólo sin aliados. El uso de esta herramienta da una conexión temática, donde cada integrante del grupo tendrá un punto de vista y forma de actuar diferente frente a un hecho.

Podría desarrollarse otras técnicas como el desarrollo de las líneas internas enfocadas al conflicto actual que se presenta en el grupo; el protagonista dominante, el cuál, en este caso, podría tomar el control por la aprobación moral del grupo o por vencer en un enfrentamiento a otros postulantes al cargo; la utilización de un forastero que no es

protagonista pero está siempre haciendo dudar al grupo sobre sus valores y principios; y por último la utilización de un traidor interno, el cuál podría estar envuelto en una alianza de supervivencia pero que al final terminará revelándose en contra de ellos para su propia salvación.

También esta estructura puede utilizar eventos conjuntos de una manera selectiva, estos hechos conjuntos estarían ubicados en el pasado del punto de ataque, involucrando a todos o unos cuantos miembros del grupo, generando una conexión entre ellos tras un evento conjunto que tendrá relevancia en el conflicto que afrontan ellos en su presente.

Además de estas herramientas propuestas por Aronson (2000), y según las características de esta estructura de grupo auto destructor, podría generarse otras herramientas más para el uso de la trama, evitando problemas de unidad, ritmo, significado y cierre.

Como bien se expresó el grupo en cuestión no cayó en esa situación de supervivencia casualmente, sino que hay un antagonista creativo, alguien que ideó el plan para secuestrar a los miembros y los coloca en una situación de peligro que deben superar, arma los obstáculos físicos que el grupo enfrentará y dispone de las historias personales de cada miembro para que entre ellos entren en conflicto. John en *Saw II* (2005) es el antagonista creativo, atrapo al grupo y diseño el conflicto interno y externo que este viviría allí.

Otra técnica aplicable es la idea de tener un informante dentro del grupo, podría ser un protagonista o no, pero a diferencia de los otros miembros del grupo este tendría una información sobre la situación en que se encuentran, el lugar y las características de éste. Amanda en *Saw II* (2005) tenía información que los demás desconocían, sabía quién los había colocado allí y porque, además sabía como jugar el juego.

Las estructuras llamadas por Aronson (2000) con el nombre de múltiples protagonistas, se podrían llamar también como estructuras de grupo protagonista, para evitar la confusión en el espectador, puesto que su nombre remite a la presencia de más de un

papel protagónico, y como se observa en las estructuras secuenciales hay más de una historia, y por lo tanto más de un protagonista. Para evitar la confusión sería razonable llamar al segundo diseño con el nombre de estructuras de grupo protagónico, para así diferenciarla de las estructuras secuenciales.

Entonces dentro de las estructuras de grupo protagónico se podría encontrar cuatro tipos de diseño: los tres propuestos por Aronson (2000) basados en el tipo de misión, reencuentro y de sitio; y se podría agregar un diseño más basado en el de grupo como auto destructor, donde su conflicto cambia, el armado de los protagonistas es diferente y cuenta con algunas herramientas específicas para su creación

Conclusiones

En una sociedad descrita por Mckee (2009) como devoradora de historias, se ha visto la necesidad de usar nuevas formas de narrar los relatos, y para ello es necesario cambiar o modificar la convencionalidad del diseño clásico con el que se han narrado las historias tras dejar atrás el modelo de representación primitivo. A diferencia de las vanguardias de 1920, especialmente del movimiento surrealista y el realismo soviético, surgen los nuevos guiones alternativos con la característica de que no se pueden desprender totalmente del diseño clásico de guión, pues en el modelo de representación institucional, tan establecido en los códigos del público cinematográfico, se ha encontrado un método seguro a seguir para llegar a la efectividad del relato de cine; por esta razón es difícil desprenderse totalmente de la arquetipo, y la alternatividad de la estructura surge con pequeñas variaciones de ella, recurriendo a la pluralidad de protagonistas del relato, pero conservando en mayor instancia las demás características del diseño clásico.

El guión está hecho por el guionista, que en su rol tiene como misión específica ser el encargado de contar buenas historias para un público objetivo, desarrollando y manejando una serie de mecanismos, técnicas y habilidades útiles para ello (Del Teso 2011). El guión de cine es la herramienta que tiene el guionista para contar una historia, Daniel Tabau (2011) tomando el análisis aristotélico de la historia, sostiene al guión como un organismo vivo, donde cada una de sus partes contribuyen a un mismo fin. Con esto el guión debe responder a una buena construcción de la diégesis de la historia que relata, para que cada una de sus partes construya una unidad mayor, sólida, y que, posteriormente, será convertida en imágenes, una película .

Existe dentro del guión una estructura interna que lo sostiene como si fuera la columna vertebral del cuerpo (Field 2002); esta estructura fue estudiada por diferentes teóricos, entre ellos, Syd Field (2002), Mckee (2009), Linda Seger (1991), Linda Aronson (2000), Pablo Del Teso (2011), entre otros, quienes la definieron como la forma en que se ordena las acciones de cada historia para presentárselas al espectador. La estructura organiza

el relato en una serie de puntos estratégicos para brindar información al espectador y mantenerlo inmerso dentro del relato de inicio a fin.

La estructura del guión cinematográfico, que responde a la cultura del entretenimiento, independiente de si es clásica o alternativa, debe estar en función de suscitar el viaje emocional, propuesto por Del Teso (2011), es lo que Mckee (2008) nombra como la emoción estética, la cuál se basa en los estudios aristotélicos para explicar cómo el pensamiento y el sentimiento se unen para generar una serie de emociones que vive el espectador en el transcurso del relato que cuenta una historia; son las emociones que el argumento de la película genera en el público haciéndolo vivir una serie de pasiones suscitadas por la verosimilitud de su relato. El viaje emocional es comparado con una montaña rusa que parte de una estabilidad, luego, a medida que se va moviendo suscita un sube y baja de emociones de forma creciente, y al final suscitará la emoción más alta posible, el clímax, respondiendo a la pregunta activa central de si los protagonistas de cada relato lograrán su objetivo.

El viaje emocional de la estructura alternativa con más de un protagonista, suscita un gran peligro al viaje emocional, pues el espectador que esta inmerso en diferentes historias, conflictos y protagonistas, podría perder su atención y no sentir ese sube y baja de emociones en la montaña rusa, ya sea porque no entiende el relato o porque se evidencia el artificio de que hay un guionista tratando de jugar con la estructura clásica para él.

Pero de lograrse correctamente el espectador podrá vivenciar un viaje emocional con más fuerza y adrenalina que el del relato clásico; para ello, además de un buen guionista, se necesita un espectador más activo que este organizando los diferentes relatos e interactúe en la construcción de estos.

Es gracias al diseño clásico que se puede armar cada relato, porque éste durante siglos genero un código en la cabeza del espectador, código que le permite organizar la información dada, siguiendo el patrón de causa efecto, desde el planteo hasta el

desenlace, organizando el relato dramáticamente hasta el clímax, viviendo el viaje emocional.

El diseño clásico implica una historia con inicio, desarrollo y desenlace, donde se narra a un protagonista activo, que lucha contra fuerzas externas, antagonistas, en la resolución de un conflicto, buscando así la satisfacción de un deseo u objetivo. Esta historia de alguien haciendo algo se da a través de un tiempo continuo, una realidad ficticia y coherente; además como característica principal de la arquitraba de McKee (2008) las acciones y situaciones se desenlazan por medio de la causa y el efecto, es decir tiene un desarrollo causal desde su inicio hasta el desenlace, donde ocurre un final cerrado, momento en el que se ve el cambio del protagonista, un cambio absoluto e irreversible.

El diseño clásico es la forma como mejor se organiza la información en la cabeza del espectador, siguiendo el patrón de causa efecto, provocando el viaje emocional.

Por encima de la clasificación que cualquier autor pueda hacer, se engloban tres tipos de conflictos en dos esferas macro: una la esfera interior donde se presenta un conflicto interno, que va a lo más personas del protagonista y apela a la emoción, el cuerpo y la mente; y una esfera exterior donde se presentan dos tipos de conflicto, uno personal, que como bien lo indica McKee (2002) está relacionado con la familia, los amantes y los amigos; y un conflicto extra personal, donde el protagonista lucha contra las personas en sociedad y la naturaleza.

La estructura tiene una doble funcionalidad, por un parte está la interna que permite aportar presiones progresivamente sobre el protagonista para enfrentarse a problemas cada vez mayores, obligándolo a tomar decisiones y actuar en relación a su verdadera personalidad. Y por otra parte está su función externa, que le permite al guionista organizar el relato y la distribuir toda la información que se le presenta al espectador sobre los respectivos puntos estructurales.

La normalidad en el inicio de la historia podría presentar la característica de ser activa o pasiva, esta última sería sí el protagonista en el inicio de la película no tuviese un

objetivo claro, o específico, que desee cumplir. De lo contrario, si lo tuviese sería una normalidad activa, donde el protagonista lucha por alcanzar un falso objetivo, es falso porque no será el conflicto central que moverá la historia hasta su clímax, es decir que la historia no se tratará sobre ese primer conflicto aparente que se muestra en la normalidad.

La herramienta del falso objetivo ayuda al protagonista a encontrarse con su catalizador, revelando su verdadero deseo. La utilización de esta técnica en el punto de ataque ayuda a que el espectador tenga un gancho de atención inmediato. También ayuda al público a visualizar el arco dramático del protagonista, al analizar al inicio ¿Por qué luchaba? y observar en el final ¿por qué termino luchando?, si algo cambió en esa lucha, ya sea el objetivo o la esencia, la razón, por la que lo hacía.

Además la normalidad puede ser negativa o positiva para el protagonista, si es positiva el catalizador la transformará, desequilibrando su mundo común, dándole un giro de ciento ochenta grados, hasta encontrarse con una situación totalmente adversa, un estado negativo.

En la minitrama o historia con múltiples protagonistas es difícil que las historias tenga un punto medio, no es muy recurrente, o por lo menos no todas, solo la principal, debido al poco tiempo que hay para abarcar todas las historias.

Si bien cada historia tiene su propio mini clímax, podría pasar desapercibido ese pico máximo de emoción, puesto que la pasividad de algunos de los protagonistas de la minitrama no deja mucho espacio a un gran viaje emocional. El guionista para hacer que el espectador sienta que se subió a la mejor montaña rusa podría crear un falso clímax, el cuál no responda a una pregunta activa central de la historia, pero sí suscite un gran riesgo para el protagonista, el cuál podría alejarlo dramáticamente de su objetivo. Este falso clímax podría tener una gran fuerza si varios protagonistas de las diferentes historias se ven involucrados allí, o por lo menos medianamente relacionados, es decir, si los otros protagonistas fueran partícipes de la acción, sí se encontraran en el lugar como

espectadores, sí estuviera próximos al lugar o en el caso que el lugar fuera familiar para ellos cómo el trabajo, una tienda, una calle específica, entre otros.

La mini trama construye relatos donde pocas veces se deja en evidencia un conflicto claro, el personaje generalmente tiene un problema simple o doméstico. Mckee (2008) Además de esto la minitrama podría, o no, presentar un final abierto, protagonistas múltiples, conflicto interno y protagonistas pasivos.

A diferencia de la arquitecra, que resuelve todas las preguntas planteadas y cierra la historia, la minitrama puede dejar un final abierto, si bien cierra la narración aún podría dejar una o dos preguntas sin respuesta, por lo menos no se muestra el cierre de estas en el film, pero sí puede dejar que el mismo público según su percepción de la historia cierre estas incógnitas en su cabeza, terminando de complementar la película. O como bien lo dice Mckee (2008), las emociones evocadas por la película podrían quedar satisfechas, aunque si hubiera alguna que faltase por cerrar, podría complementarlo el público desde su parte emocional, desde sus deseos y sentimientos suscitados por la historia misma y terminará en su interior construyendo las partes faltantes en el cierre del relato.

El uso de una historia madre en las estructuras secuenciales sobresale por encima de las otras micro historias del relato, esto con el fin de contar una historia con mayor fuerza, basada en la estructura clásica que ayude a vivenciar el viaje emocional.

Por ello la historia madre es la que más tiempo se presenta en la línea de tiempo del relato, por lo cuál está armada con más puntos estructurales. El protagonista de la historia madre es alguien que está próximo a los otros protagonistas, generando puntos de contacto que permitan pasar de una historia a otra fácilmente, y que todas estén relacionadas rápidamente con el espacio y tiempo del protagonista de la historia madre. EL uso de la historia madre facilita a prevenir problemas de unidad, ritmo, cierre y significado.

Otra categorización de las estructuras con múltiples protagonistas es la del grupo auto destructor, este tiene como característica la utilización de herramientas de las otras tres categorías de Linda Aronson (2000): de misión, porque hay una ordenanza dada, se deja en claro la misión del grupo en sobrevivir, aunque sólo unos cuantos podrán hacerlo; de sitio, ya que aquí los participante se verán atrapados literalmente en un espacio físico, y dependiendo del tamaño de ese espacio y sus características particulares la película tendrá un dinamismo visual alta o baja; finalmente de reencuentro, porque algunos de los integrantes del grupo podrán conocerse del pasado, y aún poseer conflicto que afecten al objetivo grupal.

El grupo auto destructor no cayó en esa situación de supervivencia casualmente, sino que hay un antagonista creativo, alguien que ideó el plan para secuestrar a los miembros y colocarlos en una situación de peligro que deben superar; el antagonista creativo arma los obstáculos que el grupo enfrentará y dispone de las historias personales de cada miembro para que entre ellos entren en conflicto. Algunos de los integrantes de este grupo serán personajes de carnadas, los cuales serán sacrificados con la muerte para que el grupo cumpla su misión y vaya pasando cada obstáculo.

Al variar elementos de la estructura clásica, permiten que el público tenga una mayor participación en la construcción del relato. El espectador debe clasificar, ordenar y organizar la información como si fuese un enorme rompecabezas y sólo cuando está completo puede reconstruir las historias” (Del Teso, 2011, p. 209). Si bien podrían ser historias independientes el guionista debe buscar puntos de conexión entre ellas, y de esta manera ayudar al artificio de que es un único relato donde el espectador vive el gran viaje emocional, el cuál podría ser interrumpido si el guión presenta problemas de unidad, ritmo, significado y cierre (Aronson 2000). Para Del Teso (2011) el problema de unidad aparece cuando cada una de las historias no presentan conexiones y se ven como diferentes cortometrajes dejando de funcionar como un todo interconectado; estas deben ser vistas como una única película.

La antitrama es caracterizada por la casualidad, el tiempo no lineal y el uso de realidades incoherentes. Por estas razones el autor la llama la contra parte de la arquitecra, puesto que da un giro total al paradigma clásico, no sólo a la estructura y a la trama, sino también a su finalidad, porque si el arquitecra busca contar una historia de inicio en un relato cerrado que resuelve el conflicto, la antitrama busca alterar la estructura: el espacio, el tiempo, los personajes y las convenciones a las cuáles el público está acostumbrado, y una vez logrado esto altera también al espectador.

Las estructuras alternativas que presentan Pablo Del Teso (2011) y Linda Seger (2000), corresponden a la minitrama planteada por Robert Mckee (2008), combinada moderadamente con el diseño clásico. De sus teoría sobresale las estructuras alternativas secuenciales: estas se clasifican en tres clases diferentes, las cuáles para Del Teso (2011) se distinguen entre si según la dimensión temporal con que se presentan las historias en la línea cronológica del tiempo de la película; estas pueden dividirse en: estructura secuencial en paralelo, secuencial lineal y secuencial no lineal.

El otro modelo estructural que permite contar más de una historia, con más de un protagonista en un mismo guión, es el de las estructuras alternativas de múltiples protagonistas propuestas por Aronson (2000), que también podrían llamarse estructuras de protagonismo grupal, ya que el termino puede tender a confusión porque en las estructuras secuenciales también hay protagonistas múltiples, interdependientes entre sí. Este modelo de Aronson, se caracteriza porque hay un grupo protagonista de la historia, y esto se remite a que los personajes que lo conforman tienen un rango de protagonismo similar en cuanto a la importancia dramática de la historia. "A medida que cada uno desarrolla su historia individual, cuenta una parte de la historia grupal. Correctamente utilizadas, las estructuras de múltiples protagonistas no interrumpen el relato cuando un miembro se sale del centro de acción y otro toma su lugar" (Del Teso, 2011, p. 225)

La estructura de este tipo de relatos es muy parecida a la del diseño clásico, con la variante mencionada de que es el grupo quién pasa por los diferentes puntos

estructurales. Sin embargo, como advierte Aronson (2000) una característica que rompe la arquitecra es que a la historia grupal, en la línea de tiempo del guión final, se le agregan fragmentos que van contando las historias individuales de cada miembro del grupo. Bajo esta dinámica Linda Aronson (2000) distingue tres tipos de estructuras con múltiples protagonistas: de misión, de reencuentro y de sitio, a lo cual Del Teso (2011) analiza que lo que diferencia a cada una de estas subdivisiones no va en lo estructural, porque todas presentan la misma estructura, sino en su contenido, el tipo de conflicto y las características del grupo.

Referencia Bibliográficas

- Aronson, L. (2000). *Screenwriting Updated*. Los Angeles: Silman - James Press
- Buñuel L. (Productor y Director). (1929) *Un chien andalou*. [DVD]. Paris
- Campbell, J. (1992) *El héroe de las mil caras*. Mexico: Fondo de la cultura.
- Curtis R. (Director). (2003) *Love Actually*. [DVD]. Londres: StudioCanal
- Del Teso, P. (2011). *Desarrollo de proyectos audiovisuales: su organización por metodología DPA*. Buenos Aires: Nobuko
- Dugan D. (Director). (2010) *Grown Ups*. [DVD]. California: Columbia Pictures
- Ficarra G. Y Requa J. (Directores). (2011) *Crazy and Stupid Love*. [DVD]. California: Warner
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid:Plot Ediciones S. A
- Field, S. (2002). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones S. A
- Garrido, D. (1996). *El texto narrativo*. Madrid: Sintesis
- Klein, I (2007). *La narración*. Buenos Aires: Eudeba
- Lajos, E. (1965). *Cómo escribir un drama*. Buenos Aires: S. A Editorial Bell
- Lynn D. Bousman (Directores). (2005) *Saw II*. [DVD]. California: Lions Gate Entertainment
- Mckee, R. (2008). *El guión*. Madrid: Alba.
- Michael Bay Jerry (Director). (1998) *Armageddo*. [DVD]. Los Ángeles: Bruckheimer Films Valhalla Motion Pictures
- Piñeyro P. (Director). (2005) *El método*. [DVD]. Coproducción España-Argentina
- Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos
- Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Colombia: Ministerio de cultura
- Sanders C. Y DeBlois D (Directores). (2010) *Tabla How To Train Your Dragon*. [DVD]. California: DreamWorks Animation SKG
- Sege, L. (2011). *Cómo convertir un buen guión en uno excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Tabau, D. (2011). *El guión del siglo XXI*. Barcelona: Alba
- Vallée J. (Director). (2011)*Café de flore*. [DVD]. Coproducción Canadá-Francia: Item 7 / Monkey Pack Films / Crazy Films

Bibliografía

- Amici, Mariana (2010). *Guiones débiles, salas vacías*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=268&id_articulo=6186
- Aratta Martín, (2011) *Lo que no es el guión de cine*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/269_libro.pdf
- Aronson, L. (2000). *Screenwriting Updated*. Los Angeles: Silman - James Press
- Aumont, J., Bergara, A., Marie, M. y Vernet, M. (2008). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Paidós
- Batistella, Celeste (2015) *The Walt Pixar Animation Studios. Evolución narrativa en las películas animadas*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3143.pdf
- Buñuel L. (Productor y Director). (1929) *Un chien andalou*. [DVD]. Paris
- Campbell, J. (1992) *El héroe de las mil caras*. Mexico: Fondo de la cultura.
- Curtis R. (Director). (2003) *Love Actually*. [DVD]. Londres: StudioCanal
- Del Teso, P. (2011). *Desarrollo de proyectos audiovisuales: su organización por metodología DPA*. Buenos Aires: Nobuko
- Di Pietro, Camila (2012) *El héroe y sus cambios a través del tiempo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1424&titulo_proyectos=El%20h%C3%A9roe%20y%20sus%20cambios%20a%20trav%C3%A9s%20del%20tiempo
- Dugan D. (Director). (2010) *Grown Ups*. [DVD]. California: Columbia Pictures
- Ficarra G. Y Requa J. (Directores). (2011) *Crazy and Stupid Love*. [DVD]. California: Warner
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid:Plot Ediciones S. A
- Field, S. (2002). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones S. A
- Herrera Sepúlveda, Carlos Alberto Samuel (2011) *Si vis Pacem Para bellum, Creación e implementación del guión audiovisual para el largometraje en Latinoamérica*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/170.pdf
- Herrera Triana, Sara María, (2013) *Remake: eficacia del cine comercial*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2400&titulo_proyectos=Remake:%20eficacia%20del%20cine%20comercial

- Lynn D. Bousman (Directores). (2005) *Saw II*. [DVD]. California: Lions Gate Entertainment
- Mckee, R. (2008). *El guión*. Madrid: Alba.
- Michael Bay Jerry (Director). (1998) *Armageddo*. [DVD]. Los Ángeles: Bruckheimer Films Valhalla Motion Pictures
- Monsalve, Jorgelina (2014) *Entre lentes y tablas. Creación y diseño de un guión convergente entre el cine y el teatro*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2721.pdf
- Piñeyro P. (Director). (2005) *El método*. [DVD]. Coproducción España-Argentina
- Pulecio, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Colombia: Ministerio de cultura
- Salsedo M (2013). *Cine Peruano, Construyendo una industria cinematográfica*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2691.pdf
- Sanders C. Y DeBlois D (Directores). (2010) *Tabla How To Train Your Dragon*. [DVD]. California: DreamWorks Animation SKG
- Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guión en uno excelente*. Madrid: Ediciones rialp.
- Tabau, D. (2011). *El guión del siglo XXI*. Barcelona: Alba
- Tricarico, A. y Saad, F. (2011). *El guión cinematográfico*. Argentina: Universidad de la Punta.
- Vallée J. (Director). (2011) *Café de flore*. [DVD]. Coproducción Canadá-Francia: Item 7 / Monkey Pack Films / Crazy Films
- Villasboas, Inca (2011) *El discurso fílmico. Una propuesta de construcción del relato audiovisual a partir del análisis del film Delicatessen*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/343.pdf